责任编辑：

ISBN 7-114-04035-0



ISBN 7-114-04035-0 / TP · 00123
(每辑6.50元) 每套26.00元

游戏批评——第十一辑

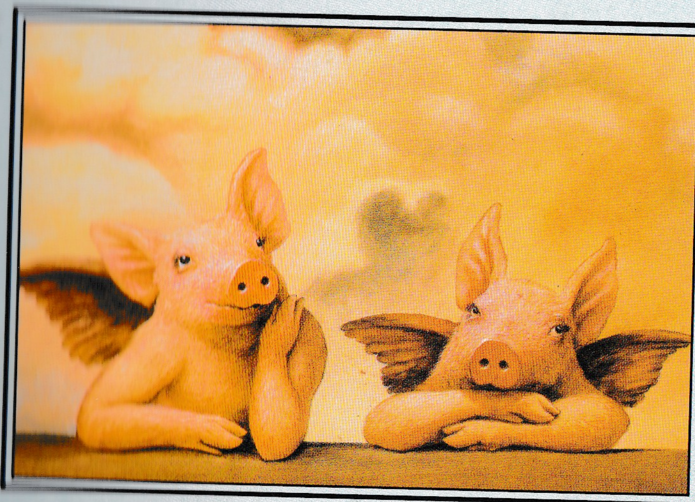
人民交通出版社

批评是前进的动力

第十一辑

游戏批评

TF10好坏优劣褒贬赞骂



访谈录：机战系列制作人访谈

三栖人：中国历史与日本漫画（下）

黑趣味：游戏的围剿与反围剿、
粗糙的美国人和美国游戏、谈盗版

集中营的日子(三)

游戏策划基础(六)

厂商介绍：CAPCOM智慧勇气和创造力

往昔朝纪：N64的20世纪（3）

游戏评论：《莎木2》、《魔颤》、《魔剑爻》
《机战A&α》、《黄金太阳》、《勒茫24小时》
《永恒的阿卡迪亚》、《重金属》


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

责任编辑：姜占峰

图书在版编目(CIP)数据
游戏批评/北京次世代科技发展有限公司编著.—北京：人民交通出版社，2001.8
ISBN 7-114-04035-0

Ⅰ.游… Ⅱ.北… Ⅲ.电子计算机-游戏-评论
Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第057334号

游戏批评(第十辑)

电子游戏软件杂志社编

文案策划：王磊 正文设计：文心 责任印制：张凯
人民交通出版社出版发行
(100013 北京和平里东街10号 010 64216602)
各地新华书店经销
北京新华印刷厂印刷
开 本：850×1168 1/32
印 张：18 字数：580千字
2001年10月第1版 第1次印刷 总第1次印刷
定价：26.00元/套
ISBN 7-114-04035-0
TP·00123

C O N T E N T S

月刊 游戏批评 第十一辑

本期特辑

网络游戏·维谷中的思考

互联网的飞速成长与急速衰落在令人们不断大跌眼镜的同时，也使我们能更深刻的理解网络提供给我们实在的意义是什么。面对这个伟大的发明，游戏业将如何运用才能自如呢?现在的电子游戏已经能消化网络带来的美宴了吗?

特别推荐

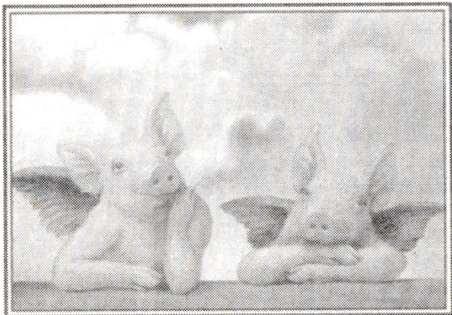
《最终幻想10》好坏优劣褒贬赞骂

游戏评论

C O N T E N T S

月刊 游戏批评

第十一辑



卷首语

截稿前两天，彩火在厕上看报纸，看到上面写了一篇关于居民公用厕所被封而着急上火的报道。当时结合自己的"举动"，侥幸之乐顿起。不过"事后"想了想，觉得这报纸登这篇文章做甚？是版面过多无内容了，还是编辑记者吃多了没事，连人家上厕所的事都管上了？

可转念一想，这厕所被封的事情对其他人来讲只是个笑谈，但对于市政府而言，可不是什么颜面上好看的事。将这等"丑事"披露天下，可是在无形之中发挥了媒体最基本的职责——监督和关注生活。

推广开来，游戏媒体也一样。关注游戏界的里里外外是我们的责任。《游戏批评》以前做的好坏我不能评论，但今后还真应该向"厕所被封"事件多学习学习。不知本期标题新闻关于"9·11"事件对游戏业影响的综合评述有没有点这种精神。

有关本辑《游戏批评》的感受和内容介绍

11 辑里内容很丰富，只是重点不太突出，如果您觉得读起来嚼头不大，还请暂且包涵，容我们下期努力。第 6 回的"游戏策划基础"主讲人由叶展来主持了，风格变了一些，不知有多少人喜欢看；"恶趣味"里的几篇文章仍旧不错，只是前两次将作者"金慧池"误登为"金蕙池"，在此抱歉先……

本辑 FF10 的综评是我们对重点游戏全面评论的一次尝试，由于经验不足，没达到计划的目标，不知您看后感觉如何。其实"批评"在批评别人的时候也应该不断检讨自己，而这可离不开您的帮助。所以别忘了给我们多提"批评"意见哟！

TOPIC
2001.10

W/王骏生

被炸弹惊破的美梦

——评『9·11』事件后的世界游戏业——

50个恐怖分子，3架被劫持的飞机和30秒的爆炸与冲击，带走的并不仅仅是两幢300亿美元的摩天高楼和5875条无辜的生命，更多的则是那些个难以预料的、对整个世界经济循环所带来的巨大破坏和冲击。

2001年9月11日是个让人难以忘记的日子。

死去的暴徒不用再为他们所谓的理想和信念承担责任，我们这些活着的却不得不接受与暴行同来的痛苦震荡。

对于游戏业，这简直就象一个黑色幽默。

本来，舞台搭好、看客聚好、XBOX、任天堂和索尼也架势摆好，只等时间一到，就要鸣锣开演、好戏上台，没曾想忽然场外来了个天外飞仙，大伙儿一哄而散都去看外星人打架了，只剩下三个光杆司令站在台上，也不知道是哭是笑，不知这戏是否还该继续唱下去。


人们在废墟中寻找生存者。

恐怖事件所打击的，是美国人那极度脆弱的心理。政治中心和经济中心在自己的眼皮底下被炸，这是美国开国以来的头一回（不包括八杆子打不到的珍珠港），世贸中心双子星的坍塌，在绝大多数美国人心中留下了无法磨灭的痕迹。即便美国的国力再强、人民的素质再高，要使心理伤痕得到完全的康复，总得花上很长的一段时间。

和所有生理上的伤病一样，在这段康复期里，旧疮疤是绝对不能揭的。

反应最快的好莱坞，已主动删减了所有能够唤起观众联想的情节和镜头：比如恐怖组织、比如暴力爆炸、比如那已经成为废墟了的纽约双子星。与电影最接近的游戏当然也不能幸免，更何况现在有不少游戏做得越来越象电影了——对游戏内容做修改是必然的。

但修改游戏并不象修改电影那般容易，电影只是一把剪刀即可，对游戏来说那几乎就是重做。有些游戏，可能只是需要修正一下背景画面，但有些和游戏性密切相关但又与"9·11"事件严重冲突的东西，恐怕就只能无限期地推迟发售了。

据说KONAMI已经决定将"内容涉及恐怖活动和世贸中心"的MGS2美版发售计划取消，微软的"飞行模拟2001"几乎也铁定无限延期——因为据说该游戏有被恐怖分子用来演练飞行技巧的嫌疑，而且游戏中也有令人不堪回首的纽约场景。除此之外，在美国几乎所有的软件公司都开始重新制定那些暴力游戏的发售时间表，官方表示：现在让大家玩那些游戏是"不人道和不合时宜"的。

已经成为历史的纽约标志
——世界经贸大厦原样。

事实上，游戏发售时间表的改变，只是"9·11"事件对游戏业打击的一个很小的部分，消费者心理和态度的巨大变化才是市场的重大损失。美国软件业主要集中在西海岸，纽约惨案对软件公司自身几乎没有任何影响。虽说事件爆发后全美各大商社和公司的暂停工作，以及开发者的心态对计划进度多少会产生一些波动，但由于时间已近9月中旬，预定在今年圣诞发售的游戏都已基本完成，这些波动对游戏本身造成的损害微乎其微。

"9·11"对全美普通国民造成的打击，和他们现在急于拯救遇难人员和寻找报复对象的心理，决定了今年圣诞将是一个乏味、无趣的X'MAS。每逢佳节倍思亲，这不单单是中国人才有的习俗。当平安夜的咏叹在雪花中传来的时候，人们会做的更多的是祭奠死去亲人的灵魂，而不是惯例的疯狂和娱乐，那种沉痛的心情，决不是3、5个月就能轻易抹去的。

以成人消费者为市场的PS2和XBOX几乎铁定要因此而在美国市场上栽一个跟头。很难相信在这种哀痛的日子里，微软和索尼还能无所顾忌、假装歌舞升平地来宣传他们的超级主机和超级游戏。就算他们真的敢这样做，其效果对于身负国耻的美国人来说恐怕也是适得其反的。哪怕在远隔万里的日本，NAMCO都小心翼翼地停播了可能造成心理伤害的ACE COMBAT 4的广告，更不用说是在遭到袭击的美国本土了。

在微软和索尼倒霉的时候，任天堂却应该能够笑出来——以小孩为核心消费对象的任天堂并不会受到很大的冲击。美国人不会愿意自己的孩子也笼罩在恐怖的阴影之下，加上任天堂新主机的游戏大多与暴力恐怖无缘，所以今年圣诞或许不会是美国成人的节日，却依旧会是美国小孩节日，NGC的发售将不会遇到多大的阻力。但无论如何，今年年底的美国游戏市场，将无法重现往日的风采，这已经是无可挽回的事实。

日本市场今年以来的长时间不景气，本来指望能够在年底由占据了全世界差不多60%的份额的美国游戏市场热销来不足，现在看来这只能是一相情愿了。而美国市场的颓势，将导致世界游戏业不景气的提早到来，这似乎是更残酷的预言。

游戏业作为娱乐业的一种，是非常脆弱和敏感的行业。娱乐必须建立在相当的消费层次、生活水平和稳定的政治经济环境中。二次大战以来的50年，针对发达国家的大规模战争没有出现，这使得发达国家的经济水平得到了飞速发展，从而也带动了娱乐业的蓬勃兴旺。然而，"9·11"事件以及可能由此带来的战争危险，无疑在提醒着人们：世界大战离我们并不遥远－甚至，比当初斯坦利库布里克所担心的还要近些。

可以预料的是，美国绝对会对"9·11"事件作出激烈的反应，为了平息国民心中的怨愤，报复是必然的。虽然诺查丹马斯的语言只能当作笑谈的资料，另一场世界大战也未必会由此爆发，但与报复同时到来的对美国本土的再度攻击几乎是不可避免的。如果真是这样的话，软件公司就不得不重新审视检讨这个市场的潜力。

在静观事态变化的时候，欧美软件商或许会致力开发新的市场以备不时之需。欧洲将是美国市场衰败后最值得考虑的，但鉴于欧洲人的消费习惯、消费层次和人口与美国的较大差异，很难想象整个市场的包容能力会有多大的提高。这样，包括中国在内的东南亚市场潜力将会被重新评估，随着中国顺利加入WTO，"9·11"事件也许会给中国游戏业发展提供一个难得的契机。

希望纽约上空的浓烟不会是毁掉我们游戏美梦的红光。

W/SILENCE

世界尘埃之下的电玩

——评『9·11』事件后的世界游戏业——

9月11日，一个使全世界人民以后都会铭记的日子。新世纪第一场惊天动地的突变，带给人们的，不仅是使紊乱的世界更为紊乱的波纹，而它造成的伤害和负面影响化成一团阴影，在无数人心中留下酸楚的痕迹，有些人，甚至与这事件本身并不存在直接的关系。

NAMCO 自律，“皇牌空战4”广告中止播出。

在美街机设施运营全面恶化。

五大游戏厂商股价严重下挫：任天堂下跌1000日圆、KONAMI 下跌250日圆、SEGA 下跌150日圆、ENIX 下跌190日圆、CAPCOM 下跌90日圆。

任天堂表示，因美国个人消费的大幅下调，今后一段时间内对游戏主机这类的非必需品消费支出必然减少，加上美元对日元的汇率下降到近年新低，都会对在11月18日于美国发售的 NGC(NINTENDO GAME CUBE) 造成极大影响。

业内人士估计，距今只有三个月时间就会发售的 Xbox 更因为突发事件的发生，销售情况可能会比预期减少一半以上。

SCEI 为圣诞商战准备出荷的 PS2 主机遇到了预见的困难，为了解决在今后美国方面主机销售流通流域的新困难，SCEI 驻旧金山事务所将与驻曼哈顿事务所合并。

多部带有暴力倾向的电影大片延后上映档期。

格莱美颁奖典礼无限期延迟举行……



布什总统用忧郁的神情和坚定的口吻表达了美国与恐怖势力斗争到底的信念。

已经被列为世界三大灾难的“9·11”事件，也成为了美国自己所称的那样，是继“珍珠港”之后美国所受到的最严重伤害，然而正与前一次一样，从来不将战火引向自己本土的美国，这样的灾难对他们的影响是无比深远的。“珍珠港”的受袭，使美国意识到，自己不可能永远的躲避在安全的战壕里，他们必须站到前列来，充当世界秩序的一个支配者。于是，有了“世界警察”这个新名词；于是，有了美苏长期的冷战；于是，世界两端的对立远比以前任何一个世纪都来得尖

锐。时间走到了世纪末，又跨到世纪初，在霸权主义道路上走得四平八稳的山姆大叔被突然发生的恐怖主义袭击弄乱了手脚，他们发现，在他们四处游走推销自己的“拳头产品”NMD 的时候，居然会有人敢，会有人能够跑到他们的家里朝他们脸上吐一口屈辱的口水，他们会怎么想呢？会对世界两极因为无法对话而造成的尖锐矛盾作一番重新思考吗？我们没有看到。报纸上印着的只是从出兵阿富汗开始，美国将借着“对恐怖主义作长年的彻底的根除战争”的名义，加快推动自己的武力使用，更加堂而皇之的对自己的全球军事网络分布作一番梳理和强化。

我们为受难的美国人民感到悲痛，我们为全球经济的进一步恶化感到忧虑，我们更为游戏产业上升期所受到的严重打击而忧心忡忡。有许多社会现象佐证着经济的发展情况，而游戏市场的变化更能作为一面经济现状的反光镜。日本游戏市场的衰退，照许多国内老玩家的说法是因为游戏制作“世风日下”，是因为“游戏盲目追求外表的恶果”。但这些话只能是一个玩家所得出的结论，坐在各大游戏厂商董事办公室里的人，远比玩家更清醒的认识到，经济衰退的大盘走势才是造成他们事业萎缩的根本原因。不管在我国，游戏如何被一知半解的社会舆论恶意攻击为“电子海洛因”也好，在它的原产地，游戏就是游戏，是商品经济的一个组成部分，是和电影一样的娱乐事业。虽然游戏制作者有时难免会受到一些政治的影响和欺骗，但游戏本身是不会牵扯到社会和政治中去的，它的根本性质完全



已经疲惫不堪的纽约消防队员。

洁净完全无辜，只是利用它的人宣传它的人(多半是反面宣传者)的种种失误和别有用心，才让这种娱乐商品蒙上了本来不该有的灰尘。

预定将要在十月发售的电脑策略游戏“彩虹六号”为了要抓住当前的热点，可能会将游戏副标题更改为“惊爆9·11”，从游戏里再现反恐怖分子的斗争。抓住社会热点利用社会间接宣传，这本来是娱乐乃至文艺作品经常的创作思路，本来无可厚非，但正因为他们跟社会以及对经济影响依赖的根本性质，才经常无意间踏出了自己的圈子，踩到了满是泥泞的沼泽地中。这款游戏小丑化的炒作让我想起了不能在国内媒体出现名字的，SQUARE 一款出色的战略游戏；让我想起了 PS2 面世之初四百台被伊拉克采购为军用这一历久不衰的话题。我喜欢3D 格斗游戏，我喜欢游戏之中种种对立带来的乐趣，但每当我发现，沉默不



离我们远吗？躲避可以使灾难远

语的游戏机也充当了其他对立工具时，我也说不出话来，觉得深深的无趣。

人民的感情虽然经常都不是自发的，但它的本质应该属于天然自发，为同胞受难而敛容停下娱乐这是人道的表现，如果因为国家的要求而要将歌舞升平的盛世变作偃气息声的修道院，则是在一个民族身体受到伤害的同时造成了心理的伤害。我看到美国民众对布什采取军事报复多达85%以上的支持率，我看到"9·11"之后台湾极尽奴颜谄媚之能事的在岛内各大院校降半旗的举动，我看到游戏业界人士收敛的严肃表情，我却没有看到一个新的游戏主机争霸时代到来之前该有的热闹和刺激。14日NGC的发售，制造了国内游戏论坛的新热点，但和有关"9·11"的贴子数量相比，可怜的新主机话题迅速的被淹没。因为NGC同步发售的软件严重缺乏，加上首期出荷量的充足供应，在国内市面上并没有出现以往新主机哄抬价格的现象（第一批货售价也只有2500上下），但仍然乏人问津，不是因为可玩的游戏少，不是因为大家"都要攒一攒钱"，只是因为许多人还沉浸在对第三次世界大战是否会因这一次而到来的讨论之中。我们曾经因为社会的干预，社会对游戏的攻击丑化而怒发冲冠，但现在仍然跟着社会的声音，混迹于混乱动荡之中，这是社会教坏了我们，还是我们教坏了自己？现在，玩友们放下了手头游戏的攻关，激烈的讨论三战爆发后，我们会站在哪一个阵营，那么四五年后，假设当下一个世代的游戏主机即将面世之际，"激动人心"的三战果真爆发了，强烈期待新世代主机的玩家们又会看到什么事情的发生？

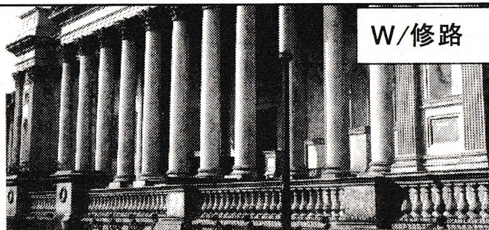
我向来不对任天堂的主机有过多的好感(指超任之后)，除了重新制作的"生化危机"（唉，CAPCOM你这个……）以外，也举不出其他自己一眼看上去就喜欢的对应游戏，但还是决定于近期购买NGC。有人说，热爱游戏必须做到积极入世，这样可以在其他方面找到更多游戏之外的感悟，而我，却只愿在游戏中逃避杂乱无章的现实。

游戏，是世界经济的温度计，经受了"9·11"的打击，对衰退中的游戏市场而言，无疑是雪上加霜。这个影响，不仅恶劣，而且漫长。从国外来看，三大主机的争霸战硝烟味会因为经济的衰退变淡一些，而从国内来看，依靠水货和盗版培养起来的畸形市场也会因为世界经济的衰退而产生微妙的反面影响。从宏观来讲，游戏产业发展的步调会受到一定层次的延缓；从微观来说，今后一段时间内的游戏制作题材也可能受到一些拘束。

而对于我们这些平凡的游戏爱好者而言，只有心态的平和才能保持自己持续不断的得到乐趣。也许我们远没有资格来推动游戏产业的发展，也许这个时候呼吁大家支持新主机支持正版显得迂不可及，但是，惟有我们才能真正无功利，不讲究回报的支持电玩，惟有我们才会真正的心疼这块世界经济镜子所受到的磨损，不是吗？

恐怖过后，游戏业是否更加动荡

W/修路



美国被"9·11"事件洗礼之后，最令人关注的有三件事：其一是受害者和失踪者的搜寻；其二是美国的报复行动；第三，也是影响更深远的美国经济衰退与否。

"9·11"事件就是21世纪的"珍珠港被袭"。悲惨的场面令观者心痛，但更痛苦的是美国这次很难明确的把自己的铁拳挥向何处。对于美国本来就开始衰退的经济来说，这无疑更是雪上加霜。70%的美国资深经济学家都认为美国经济将从此进入衰退期，并逐渐失去霸主的地位。或许这种论断尚缺乏实际的考验，但从这么多悲观的论点或许能够猜测现在美国悲观主义情绪的不断增长。今后需要信心支持的美国金融市场与投资市场状况令人担忧。

游戏业在这场突如其来的大潮中，面临的将是机遇，还是灾难呢？

从以往经验来看，日本全国经济处于零增长，甚至负增长阶段，其游戏业却保持了相当强劲的增长势头。行业领域的发展会受到总体经济形势的影响，但大的经济环境并不能决定单个领域内的状况。当年的成功大部分得益于索尼给游戏业带来的许多变革和活力。可目前日本游戏业已经进入衰落期，其游戏市场正不断萎缩。虽然FF10仍旧保持了200多万的销量，但大部分软件的销售情况正在日趋下滑。因此作为电子游戏另一个重要市场的美国，地位显得就更加重要了。


同样被袭击的美国国会山。

美国游戏市场因为前两年经济增长的原因一直非常红火，但随着经济状况的恶劣，游戏消费能力降低与否也令人担心。"9·11"事件以后，美国本土几乎所有的娱乐场所都停止营业，很多娱乐活动也相应取消。游戏销售在开始几天肯定也受了很大的影响，而且这股影响很可能会波及到年底。现在大多数普通美国人更多关心的不是娱乐和经济，除了家人和受害者的安危外，政府对事件的处理和对恐怖主义势力的反击这些政治问题可能已经成为美国人生活的中心。许多人可能无心努力工作，在美国的游戏制作和销售公司里可能也同样会因为这个事件的发生而导致工作进度被打乱。混乱的经济状况最终会反映到市场上，而且普通人关注力的变更也在使游戏市场缩小。或许一些核心玩家仍旧在闲暇时间会关心自己喜欢的游戏，但对于LIGHT USER来说，空闲时间可能都用来讨论美国如何对外实施报复了。

在这场动乱中，电子游戏业里受损最大的可能是微软。因为它的经营活动中心和重心都在本土。本土市场状况和人心散乱问题都是对微软的严峻考验。几年来一直依靠美国市场的任天堂也要经受挑战。看来游戏业的动荡很可能从此开始。

这里有来自游戏王国东瀛的声音

网络游戏

游戏网络化

维谷中的思考

网络游戏和游戏网络化的前途还真是难呀难呀难，难呀难！

不知从多少年前起，人们就已经开始流传“从今往后将是网络游戏主宰天下”了。

网络的普及运动虽然已经早早起步，但那大多只是属于PC领域上的变革。记得当年《恐惧》杀出的时候，上网对战一直是被人们津津乐道的事。但《恐惧》并不能代表网络游戏，她只是游戏应用网络的一种代表。而在家用机领域，网络的应用仍旧是处在实验阶段。虽然世嘉自从DC推出以来一直将网络视为救命稻草，并且推出了经典意义的《梦幻之星网络版》，但这仍旧只是整个业界个别的行为，在家用游戏领域内，网络还只是起到配角的作用。

在本次的特辑中，我们决定对正在迎接新时代的网络游戏进行探讨。而主题就是网络游戏的本质是什么？网络游戏和游戏网络化的本质是什么？

以及我们编辑对此的一些看法和观点。

束缚与新生，对日本各游戏厂商在网络化上面举措的见解

一直都在说今后是网络游戏的时代，可家用游戏业内游戏网络化却一直步履蹒跚。但是，风向确实在变化着。维续新组成的业界现状是?

一 从 PC 到家用，基础设备的现状

“今后是网络的时代”。业界专家和普通玩家心中对此都是非常期待的，次世代主机也相继推出对应网络的系统。但种类、流通等方面与从前相比较都需要不同的设想和技术。基础设备、电话费的问题又不可避免，所以日本许多企业对此当前都采取着比较谨慎的态度。

在各社当中，最早发售网络对战软件，并成为焦点的，当属历史 SLG 大家——光荣。继 1999 年《信长野望网络版》之后，又在 2000 年 4 月份发售了《三国志网络版》。两者都是人气系列的名作，可网络版旨在简化内政，强调对战的趣味性。《信长》卖出 5 万份，《三国志》也有 3 万份的成绩。上网时的数字另人吃惊；平时每天可以达到 8000 人在线，到了周末更是达到一万人！

虽然光荣对网络游戏的研究开始于 4 年前，但这种构想却在很早以前就有准备了。“《信长野望・将星录》敲定之前，光荣就曾经做过一些游戏网络化的尝试。在那些尝试中，我们试图不要内政，以见出面向网络的瑞倪。”(光荣软件开发 6 部课长・河井孝晃氏)

另外，服务问题也存在于网络游戏当中。设施、配置、维持等方面都需要技术和费用，通信环境和连线状况也会造成网民过多而产生的中断和延迟。软件发售后也要在运营费上花大价钱。

但是，同社并未在服务上采取服务器，委托人、顾客、而是让对战双方在比赛后让其脱离服务的系统。所以，光荣将服务负担，成本降低了许多。现在甚至是网络对战采取免费。“为了迎合现状，开发，商业手段可谓多种多样。要领是作法如何。”(执行官员・保坂正敏化)



基于这些，获得确切反应的光荣在 1999 年 12 月 20 日开设了《Game City》，以提供信息、配件种类、商品。他们的目标是在最终能够实现达到每日 100 万人上网，营业收益 5 亿日元的成绩。同时，他们设立了“KOEI・KOREA”，预计将来日韩间能实现网络游戏互动。另外，光荣已着手于网络游戏的研究，今后的方针也是积极的。

日本游戏界另一一个高举网络大旗的就是世嘉了。正像 DC 的口号“游戏与交流”那样，世嘉全社都在着手于网络游戏。但其进度绝非一帆风顺。1999 年 1 月份的推出《世嘉拉力 2》就发生了玩家不能连线对战的问题。本来世嘉准备了统一软件使用 KDD 的资料，并采用オン・デマント方式，在日本就可以统一收费游戏，但实际情况却是，玩家从申请进入到开玩要花两天的时间！发售后，拿到软件的玩家当然迫不及待，几乎同时挤到了 NTT 开设的战网上，所以很快就造成了线路瘫痪。通过这次事件，世嘉吸收了许多教训，并获得了相当多的宝贵经验。于是，在日本 DC 版《电脑战机》发售后，世嘉马上利用 DOO 方式提供网络服务，使数千组的同时对战成为可能。虽然世嘉引用的是ドワンゴ公司的专用服务器，构筑的是クライアントウーハーの网络，可它并不由经通常的网线，而必须使用专用的站点。由此，通信环境的稳定性得到了加强。

网络游戏的开发要比传统游戏复杂许多，从开发阶段起，就需要厂商在软件设计和服务器构架上齐步并进，也就是软件开发人员和负责网络构架的人员两方面步调一致。某些工作人员毫不夸张

网络游戏及通信关连年表

- 83年6月：《超级马里奥》(AC)面市
- 84年11月：FC发售
- 86年2月：FC、Disc system 发售/FC 提出网络化构想
- 87年2月：《高尔夫日本站》(FCD) 全国大会实施
- 87年12月：《ファイナルラップ》(AC)/《中山美穗の心跳最高记录》
- 90年2月：《富士通ハビタット》二フテイサーブ开始运用
- 91年3月：《街霸Ⅱ》(AC)
- 93年：《DOOM》(PC)在美国发售
- 95年11月：Windows 95 的发售掀起网络热潮
- 95年12月：在《DQVI》(SFC)的箱子里放入了白地图
- 96年2月：《口袋妖怪》(GB)
- 96年4月：SFC 的 XBAND 服务开始
- 96年7月：世嘉土星网络计划实验
- 96年9月：《QUAKE》(PC)发售
- 96年12月：《ティアブロ》(PC)
- 98年2月：《L-FE'STORM》(PC)
- 98年7月：Windows 98 发售
- 98年8月：《数码怪兽》(N64)
- 98年10月：《信长野望网络版》(PC)
- 98年11月：DC 发售
- 99年1月：《世嘉拉力 2》(DC)
- 99年2月：i-mode 服务开始
- 99年6月《ジャイアントグラム》(DC)和街机互动
- 99年7月：《随身玩伴》(PS)
- 99年8月：《马里奥高尔夫》(GB)
- 99年10月：南梦宫 i-mode 上游戏配信开始/《咕噜咕噜温泉》(DC)
- 99年11月：《OUT TRIGGER》(AC)
- 99年12月：64DD 专用系统运行
- 2000年3月：PS2 预定发售



地说："制作网络游戏所花费的劳力是通常游戏的8倍以上"。但是功到自然成,《电脑战机》从系统入手,将网络迟延现象减小到了最低限度,这其中世嘉的员工确实花费了最大的努力。"我们在一次次的错误到正中学到了很多东西。我们将力争强化服务器,使之再现街机对战"(网络事业部·平岩健一氏)。

如今对网络游戏的开拓其实不光需要网络技术上的支持,还要求制作者懂得如何激发并利用网络本身的特性。立足于交流引发快乐的《集结!咕噜咕噜温泉》就是这方面最好的例证。世嘉在连结网络化与游戏机方面,的确在用实际的行动为我们带来了越来越多的惊喜。

"与PC不同,电子游戏的玩家层更多样化一些,这有利于让更多的人了解网络的魅力。"(世嘉网络事业部小组领队·西原贵雄氏)

网络游戏强调交流的乐趣,这与比较重视画面的传统游戏不同,现有媒体和广告难于宣传。第一步要做的是让玩家体验,所以要准备个大众型且有趣的游戏。过去,世嘉已向Game图书馆、XBAND等数部作品出了挑战,现在他们正在追求新的可能性。

与网络游戏相适应的类型有哪些?

人们普遍认为,日本昂贵的通信费用阻碍了网络游戏的普及。日本电信收费非常高,即时与国内相比,也不遑相让。日本最大的电信公司NTT在日本国民的压力下也在不断调整对策,从1999年11月开始试行月额8000日元(使用费)的ISDN定额服务。但业界还有着一种声音,认为不仅仅是电话费的问题。

"比如《网络创世纪》的玩家,全世界有1/3是日本人。着手于网络游戏企画、运营的ドワンゴ社的川上量生断言道:"日本乃网络游戏之大国也!"ドワンゴ社原本是运营PC上的网络游戏的,在DC生产以后便与世嘉协力,为之提供了《世嘉拉力2》等游戏的服务。川上氏在电话费阻碍网络游戏发展的问题上持怀疑态度。

"在日本,手机普及量有5000万台以上。高中生们支付着比电话费更加昂贵的手机使用费。确实,日本的电话费很昂贵,但一定有其它原因。"尤其在游戏的类型和硬件上面。

虽然日本的开发人员都将目光投向了网络游戏,但是迟延处理、带域宽度的使用方法决窍和服务运营的成本,还有纠错、维修则变成了一道难关。以前的游戏都理封闭在监视器里的,而网络游戏则不同,它有屏幕外的本质,若是2000人同时进行的游戏,那也许会出现2000人的出错。

在欧美的PC游戏里,无偿配置β版为玩家分担纠错的一面,此种方式成为主流。可没有硬盘的游戏机则需要借助其他手段。

日本人认为严禁买网络游戏的原因



- ●过于花钱。
- ●网络连接困难。
- ●沉重支付费用必须全部用信用卡。
- ●游戏中掉线的话会被罚钱。
- ●月租费为什么每个月加倍!?
- ●对战敌手全是各厂商的高手。
- ●病毒……
- ●恋爱游戏为什么只有男生来玩?
- ●每天都要下载补丁程序(而且平均2小时)。
- ●个人资料会被别人窃取。
- ●被恶质网虫纠缠不清。
- ●会被性骚扰。
- ●长时间游戏的话会出现高桥名人字样而被强制终了。
- ●大白天玩不了实在是连接不上。
- ●总之沉重。
- ●有可能被奇怪的宗教组织洗脑。
- ●男生老是写"我又高又帅"、"我受女孩子欢迎"。
- ●女生老是写"你再长高些"、"我受男孩子欢迎"。
- ●玩家3天后必死!
- ●长时间游戏会导致心脏爆炸。
- ●花钱花的要死。
- ●砸了机子也连接不上。
- ●烦死了。

《咕噜咕噜温泉》

发售:1999年9月23日
厂商:世嘉/机种:DC



《咕噜咕噜温泉》是一款桌面游戏(TAB),收入了麻将、象棋和各种玩法的扑克。7个游戏当中,麻将、象棋、憋七、拿破仑、大富豪支持上网。面向新手的讲解面面俱到,使用者即使门槛很低也能轻松驾御。DC的内置猫和可视记忆卡常被人忽视,本作可说是发挥DC内置猫机能的尝试作。只是它要能再早些发售就好了。

制作人心中想培养出网络游戏的新文化

世嘉《集结！咕噜咕噜温泉》制作者专访——

与Dreamcast一起走进网络的软件当然是《集结！咕噜咕噜温泉（以下简称『温泉』）》，即使刚接触网络的新手也能体会其中的乐趣。这里是对其制作者进行的专访。

——首先，想问一下制作《温泉》的缘由。

大原：首先是因为DC的内置调制解调器，基于这项特性，公司内部有意制作对应网络的游戏。大概是1998年的春天，我接到了“去做一款比一般性稍高的网络游戏”的指示。我考虑了许多方案。像麻将、扑克牌等网上玩的游戏在PC已有了，我便想应该可以将其规入此部作品当中。但制作当初要去考虑怎样“上网”玩的问题，于是就在如何规划基础设施方面花费了大量时间。

——《温泉》的制作理念是什么呢？

大原：我首先想到的，是让那些不了解网络游戏的人也能轻松进入。如何让一清二白者体会网络游戏的乐趣，我们下了不少功夫；还有就是要与PC区别开来，创造出原汁原味的网络游戏。所以我的观念就是融合以上所说的两点再制作出来。当初DC自己的口号不正是“游戏与交流”吗？我们就是要做出符合此口号的作品（笑）。

——实际制作起来后怎样呢？

大原：非常困难，特别是在制作初期，我们是完全处于模索的状态。由于在游戏和服务器间存在着网络这个谜一样的物体，所以实际制作后会变为何样我们也一无所知。再说玩家的环境各自不同，会出现怎样的问题我们也惶恐不安。还有就是游戏内的动作等方面的检测，着实费劲。单人、多人、4人、3人、2人，什么都得试试，光此花费的时间就要论光年计算了（苦笑）。麻将中糊牌后是否没问题，也要测试，所以须一次次糊，好费神哪。这是我迄今为止测试过最多的项目啦。

——《温泉》的服务器规模如何？



制作人 大原

瓜生：现在平均每天3、4千人玩。人数增加时我们会用予备服务器对应，最大时达到5万人。

——服务器的费用开销呢？

大原：若是简单地将服务器区分开，那就是硬件和软件两类。硬件倒没有什么，软件可就很昂贵了。像《DIABLO》这类游戏，开始玩后，PC便会从服务器上脱离；而《温泉》则要求DC时刻都要和服务器连接上，这对服务器的要求自然就高了许多。

——可以谈一下游戏内容方面吗？为什么把《温泉》归到麻将和扑克牌的游戏集里呢？

大原：还是因为它的大从化、一般性、范围广、热度高的缘故。必竟没有人会对麻将、扑克感到厌烦。还有就是人们虽未上网玩过游戏，但大家对麻将、扑克再熟悉不过，或许它们的亲切度会勾起人们上网玩的欲望。

——在角色的自由设定和游戏输入上做得真不错呀！

瓜生：若是进入消费市场，那使用者的年龄层会比PC的小。这就是为什么将键盘输入改为装填字符的原因。怎样才能将玩家的交流传送呢？我们考虑诸多之后，想出了自由设定角色画像和弹出对话框的点子。

——对话框能显示12个文字有什么意义吧？

瓜生：谢谢。我们还是想尽量缩小键盘使用者和填入字符玩家的速度差距。开始没采用对话框之前，我们联机试了试，却发现打出的话一直停留在画面上，或是一打出就一叠同样的话。用对话框的话会给人一种可爱的感觉，“啪”地出来、“啪”地消失，所以最后决定用对话框，当然也试过其它方法。因为这是第一个网络游戏，怕做得太高级无人理采。它对于习惯PC的玩家或许美中不足，可在DC的首软网络游戏来已是很复杂化了。

——游戏的类型是怎样决定的呢？

瓜生：麻将是一拍即合。然后是象棋，再有扑克牌。不过扑克牌的内容上考虑了很多。



制作人 瓜生 贵士

大原：要是1对1的话，那有象棋就足够了。我们就哪些扑克游戏能多人玩进行探讨。于是，我们想到了某些带有战略性、运气的怪玩法，我们敲定了“拿破仑”、“憋七”、“大富豪”。我个人认为“拿破仑”做得最棒。甚至认为《温泉》中最耀眼的就是麻将和拿破仑了。

在公司内部，得到了非常高的评价

——能谈谈制作完成后的感想吗？

大原：由于它是DC首款纯网络游戏，我们在最开始时还真是到处碰壁。不过最终的回报还是很大的。《咕噜咕噜温泉》绝不是能卖出50万份的大手笔，可它在世嘉本社内部却受到了不重视销售数量的评价。网络游戏培育了世嘉人挑战新事物的勇气。我们将来不仅会提升《温泉》，还要多方向发展，制作出更多更好的网络游戏。

瓜生：我认为，本作将不仅向玩家、向业界人士、更向世嘉公司内展现了网络所能带来的可能性。DC原来就有网络娱乐器的想法，这回让多数人了解到了它的具体潜力。网络游戏只有具备“体系”和“文化”才能顺利发展。我们这回得到的是“体系”，今后就看如何塑造“文化”了。我们会积极接收来自玩家各方面的意见，甚至是其他软、硬件厂商的意见，与之交流，共同培育出网络游戏这种新的文化。

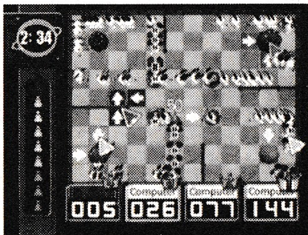
我们想把《啾啾火箭》的趣味性让全世界都体会并为之疯狂

业界知名厂商索尼克小组制作人中裕司访谈

作为《梦幻之星网络版》的前奏曲,《啾啾火箭》一反人们对网络游戏难度高的偏见,做到了大众化并讨人爱的程度。那么本作包含了作者怎样的思想呢？下面是一段关于本作对中裕司先生的直接采访。

单机操作和联网游戏有着各自趣味性

——我想 SONIC TEAM 的新作《啾啾火箭》(以下简称“啾啾”)是一款充分发挥 DC 猫的游戏,它将网上对战的趣味性带给了人们。谈起 SONIC TEAM 的 DC 用软件,前有《索尼克大冒险》次有《梦幻之星网络版》。这三款全部都与网络挂钩。我们想以《啾啾》为中心,问一下您的网络观。首先,《啾啾》虽然用了三维技术,但仍旧属于二维游戏,这样一来与最近期的游戏相比,这种画面比较简单的作品给人非常简单、淳朴的印象,能就企画的出发点谈谈吗?



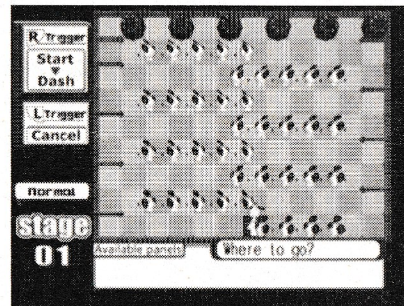
中裕司(以下,中):我们最初的想法是制作一款折腾,闹哄哄的 4 人对战游戏,《啾啾》的开发便开始了。为了使人对人游戏不发生平衡失调,我们采用了二维结构的画面。曾经尝试过将画面倾斜一些做成 3D 的模样,可实际上对胜负真的有了些影响,给人一种不公平的感觉,所以我们决定采取俯视平面的统一视点。

开发的理念非常单纯,旨在以低廉价格让人们轻松进入网络世界,体会其中乐趣。如果想法太多,想像力太丰富,那做起来可就没边了。就好比《梦幻之星网络版》,虽然成品非常浩大完美,但那种工作量实在是令人非常痛苦的,我们总是抱怨到底什么时候是个头儿啊(笑)。另外,在此作品之前,我们没有真正做网络游戏的经验,也没有考虑到着手大作给网络带来的负担和可能性。

在网上玩会有多大迟缓、多少人可同时进行呢?于是,我头脑中《啾啾》便清晰地浮现出来。虽然它单纯、但它可是完全使用了 DC 的机能哦!4 个按键全部用到;乍一看 2D,但场景,角色全由多边形组成;“老鼠”们一个一个地游动,程序也跟着动,这也忙坏了程序员。所以它是一款集 2D 技术于一身的作品(笑),我们也明白了网络游戏的许多知识,学到了不少东西。从某种意义讲,“啾啾”是带有实验性的游戏,它让 SONICTEAM 受益匪浅。

——开发期间多久,员工人数多少呢?

中:现今的游戏业界总体上呈现一种趋势,开发时间长、人员投入大,结果开发费用猛涨,某些游戏的销量也不尽如人意,这种情况很多呀。《啾啾》则不同,它将开发费降到底限,而且目的只是实验。开发时间大概是 4 个月。前一个月主要是做游戏的基础部分,剩下的时间用于整备网络设施和调整细节上的平衡。开发人员有 10 人左右。《索尼克大冒险》完工后,所有员工都想做一个周期短、又有意思的游戏。那时提出《啾啾》的想法之后,全员都认为可行。这种团结一致的态度使得《啾啾》进展顺利。一些一闪而过的点子马上即可被运用到游戏当中。最开始我们只是想到了是 4 人对战的网络游戏,可一到了摆设不同颜色的箭头时觉得原来其中奥妙无穷。员工们有时设置的问题虽难,却相当有趣。为了迎合所有玩家口味,便有了编辑模式。在网上,玩家还可以把自己设置的地图登录,



或是下载其他人有创意的地图。不好意思,难为了(服务器)负责人。

——一开始就准备了编辑模式,就是为了让使用者自己扩展整个游戏的世界吧?

中:这就是网络之乐趣存在。

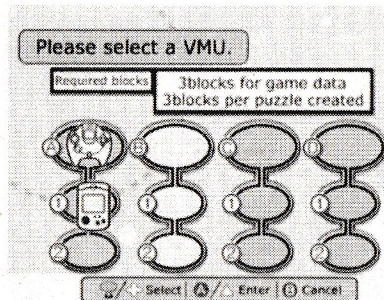
——以前想做网络游戏吗?

中:是的。我们在开发 DC 时,无论如何也要为 DC 附加调制解调器,所以当初便有意制作。但是,我们 SONIC TEAM 担负着完成索尼克新作的使命啊。但我们还是让《索尼克大冒险》融入了些网上的要素。通过浏览器,玩家可以登录、下载。由此,游戏的一部分便会随之变化。玩家还会知道自己成绩如何,与同志们



SONIC TEAM 现任代表取缔役社长

世嘉公司年轻一代游戏制作人的杰出代表。18 岁进入世嘉公司,由于才思敏捷并且工作努力,一直成绩斐然,被公司内部冠以“天才制作人"的称号。索尼克小组在中裕司的带领下,成为日本业界非常著名的游戏开发队伍。其代表作品有《索尼克》系列、《梦幻之星网络版》、《深夜人梦》等。



形成交流。这应当算是极初级的步伐，但却是一种市场调查。之后，我们开始研究如何使玩家与玩家直接对话、连接。于是便有了《啾啾》。单机操作的乱哄哄，联线的箭头的配置，常让人感到左右为难，但却具有挑战性。刚开始开发时，老是担心到了网上会变得有多慢，可实际上与即时游戏无甚区别，连我也感到吃惊了。

——像《网络创世纪》等一些欧美网络游戏采用的都是预见迟延系统。《啾啾》也这样吗？

中：在日本，一边考虑上网一边做软件还为数不多。我们也经历了很长的模索阶段。《啾啾》迟延现象，所以玩家在战略上要有先见性。当然也不能太慢了。世嘉的支持的话，按键后经过 0.3，0.4 秒、箭头便会出来。用其他公司的支持当然也行，但我们就不清楚它要途经哪条线路了。有时会发生迟延 5 秒的情况。这些都是日本网络环境的问题，我们不可能完全测试到。

——与《世嘉拉力 2》使用专用服务器不同，《啾啾》能够使用一般的网络游戏，最初就是这样决定的吗？

中：是的，为了扩大范围，最开始便这样决定。要不是有电话费、网费不统一的问题，我们真想让全世界的玩家共同娱乐。去年 9 月份我出差，去了 SONIC TEAM·USA 所在的圣弗朗西斯科。那时我带着《啾啾》呢，和他们来了一场圣对日本的较量。即使跨越太平洋，玩的感觉和日本国内一点都没什么两样。我真想将其推广到全世界啊！

打破网络游戏观 简单廉价的作品

——能谈谈游戏系统吗？将上、下、左、右的箭头设置安放在手柄的各个按键上，是非常优秀的操作界面，这个点子什么时候出炉的呢？

中：其实最初我们还是想将它做得与 SONIC TEAM 一贯作品一样，只用一个按键，每输入一次便改变方向。可这样改变已放好的东西就没意思了。那就让它呆在那，啾啾们去下个地点吧（笑）。



要是放错了，只要摆到第 3 个，那第一个便会消失。这样便具备了战略性，而且放错了还会让玩家焦急，有趣吧。这就是我们要的乱哄哄、热闹的感觉。听！又有人再悲鸣了（笑）。

——说起网络游戏，我们担心的就是想玩的时候怎么也连不上线。《啾啾》采用的是什么样的连接方法呢？

中：进入《啾啾》的服务器后，一选择对战 START 便与服务器断开。游戏的处理均由各台 DC 主机内部进行。对战中，服务器的空位会允许新玩家进入，所以多数人均可分享环境，从而达到了数千组同时游戏。服务器给人一种沉重，高贵的印象，可轻便、低廉的东西也能游戏，这便是很好的证明。话是这样说，若不等发售，亲眼看到玩家游戏的样子，也不知道效果如何呀。

其实，定好基本的系统只有 1、2 周的时间（笑）。多亏是单纯作品，随着完成的接近，它也变得越来越有意思了。与我入社 15 年前的制作氛围好接近啊。能按照当初的现念完成，真是一件好事。

——希望越来越多的人同玩网络游戏。感谢今天接受我们的专访。

《啾啾火箭》



厂商：世嘉/机种：DC
价格：2.800 日元
发售日：1999 年 11 月 11 日

被打上“乱哄哄 ACT + PUZ”口号的 SONIC TEAM 最新作！最大 4 人同时游戏玩家要将地图上奔跑的老鼠诱导至自己的火箭上。简单的系统令所有人上手都非常简单，可阻挠对手的战略性令玩家欢乐不已。

本作最大的卖点是网络对战。由上线到连结上再到玩的快速令玩家感到吃惊。上线的提示设定亲切，使新手赞不绝口，与单人玩不同，网上对战在安置箭头时会有慢一拍的感觉，所以预见性变得尤为重要。

编辑模式可自作只属于自己的 PUZ，在网上也可和玩家交流。网络真是具有扩展性啊！



网络游戏的未来也应以此为目标 旁边有人的环境是非常重要的

业世嘉《OUT TRIGGER》制作者访谈——

者片冈洋、片桐大智请教了一番。

街机是玩家间交流最密切的场所。我们就网络在街机上的意味，向《OUT TRIGGER》的作

彩火：《OUT TRIGGER》是世嘉 soft 2 研《格斗之蛇》系列的开发小组奉献的多人对战型 3D 射击游戏。玩家通过操纵附有扳机的摇杆使角色移动，利用一种叫做"eyeball"的跑踪球瞄准对方，然后互射。

3D 射击游戏在 PC 上拥有极高知名度的网络游戏有《DOOM》、《QUAKE》系列。在日本却没有什么使人疯狂的大作，开发领域也不够深远。当然，《OUT TRIGGER》在街机上登场还是第一次。网络游戏落在街机上，这之中究竟有什么意义呢？制作者的意图又是什么呢？

提案！在街机上开拓游戏新类型

——《OUT TRIGGER》的确立是以怎样的形态完成的呢？我们觉得它和 PC 的《QUAKE》等游戏很像。

片冈：首先，我们想做街机上没有的类型。当我们考虑制作什么时，片桐则正沉迷于《QUAKE》(笑)。

片桐：我有时能玩 12 个小时以上哦(笑)。非常有意思。我想将这种乐趣告诉更多的人，或许这个便是起因吧。

片冈：环境上也不错，具备低价格的 NAOMI 基板(《OUT TRIGGER》基板为标准价格，一枚 19 万 8000 日元，4 枚就是 79 万 2000 日元) Model 3 价格昂贵，对多人数对战及新型游戏不可挑战。

——确实，《QUAKE》代表的 3D 射击没有达到规模普及。

片冈：比如，日本的中学生和高中生应当是玩游戏最快乐的时代吧。但是他们很难购入高性能 PC，引用 ISDN 来整备环境。我不想仅让一部分人玩到 3D 射击，而是一般民众也可以。说实话，我手里有《QUAKE》的样品，本以为能管用，谁知全然无用。

——哪个方面做起来比较难呢？

片桐：在 PC 上玩只要坐到椅子上就是半天，可街机不同。一枚游戏币可玩的时间为 3 分钟，如让玩家在这样短的时间内体会到被追赶、反击的充实感，这是我们的任务。地图多大、道路有多宽、移动速度、子弹速度的调整难上加难。做了又改定，做了再改、永远无止境的样子一样。有时地图、人们肌肤的纹理都出来了，因为某些原因也得重来。

片冈：看着辛辛苦苦做出来的成品都被扔进废纸娄，心疼啊！

片桐：3D 射击的地图对游戏性影响颇大。角色间不仅是人与人的对抗，如何利用好地图的因素也包括在内。想赢的话不仅需要反射神经，头脑灵活的家伙也可以胜利。"OUT TRIGGER"是我们非常自信的作品。

片冈：我们早在《格斗之蛇 2》完成之后就已经着手制作这款游戏了。全开发周期的 2/3 都是用来反复测试程序的。

——原来如此。都是因为街机上首次 3D 射击游戏的辛劳啊！

片冈：跑动、瞄准、射击。为了让玩家来体验这种类型的乐趣，我们决定从基础做起。只要普通就好了，不必让玩家骑着自行车开枪(笑)。当然，肯定会有其它的答案。说心里话，我希望这样的游戏多多上市。除了《电脑战机》很特殊外，《VR 战士》、《铁拳》所呈现的竞赛状态才算好。

所以，当初我听说 CAPCOM 在制作《再生侠》时，真是满心欢喜呀(笑)

——能否听听您二人的网络游戏观。

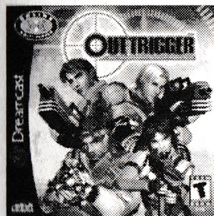
片冈：是呀。最近我们之间谈过，认为是不是街机游戏今后会利用网络游戏残存下去。例如、SONICTEAM 的新作《啾啾火箭》。

——那款游戏满有趣的。

片冈：像《UO》、《QUAKE》那样大规模的网络游戏确实博得了不少人的喜爱，但《啾啾火箭》那种让人在 5～10 分钟内，又轻松又聊天的游戏不也是很重要吗？这种感觉和从前很相近。所以此时到了我们这些业务用人士的出场时候了。我们也想做个单画面的游戏，运用我们多年的经验。但这不可能。它只适用于 DC，到了街机便不行了，况且我们也没有这个打算。不可否认，街机与 TV－GAME 一样，都有全体缩小的倾向。所以，打街机时，旁边有个人能够传送声音，这种交流就显得尤为重要了。

——确实，旁边有人交流是街机特有的魅力。多人对战时，一齐发出声音打到最后。谢谢两位接受我们今日的采访。

《OUT TRIGGRT》



厂商：世嘉 AM·2
机种：AC、DC
价格：——
发售日：——

《OUT TRIGGER》的关键魅力在于它的形式是街机上的"新型网络对战"。而 DC 版也很好地再现了游戏的快感。

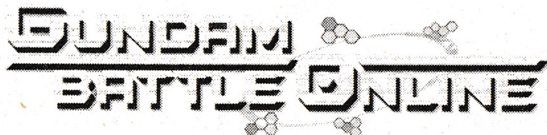
虽然操作界面在开始时会令玩家有些陌生。但快速移动和视点变更却给人一种直观的操作。规则非常简单：地图上自己以外的角色全是敌人。击倒敌人，夺得奖牌便可积攒点数，总点数最高的角色获得胜利。虽然规则单纯，但是 3D 地图却提供了深奥的战术。基本上是巧妙地迂回在敌人背后，打倒敌人后，取得奖牌。要想登顶，还真得使用各种攻击方法。实际上，招呼旁边的人，一起对付最高分数者，这种低分同志瞬间的联合就是交流，是对"网络"的经典解释。

WS & GB

网络的挑战 掌机市场向传统游戏

但是，游戏的『网络对应』需要警戒。
当今游戏世界中，『网络』正逐步变成不可缺少的名词，相信大家也认可了吧。

日本很多厂商仅仅以“随大势”，“看见美国成功了”就踏进了网络的领域，更有甚者只是为了“赚上两三次月租费”。事实上，网络能安身于日本社会的原因要多亏移动电话的福。理所当然，身为掌机的WS和GB也挂上了与手机互动的名头乘势而来。这究竟是一个简单的设想呢，还是考虑了游戏性去开辟一片新天地呢？就这个问题我们给大家奉献一篇对万岱新市场开发部营业企画课课长高桥由纪子氏，研究开发课课长高桥丰志氏、事业部营业企画课课长梅田昌史氏三人的采访笔记。



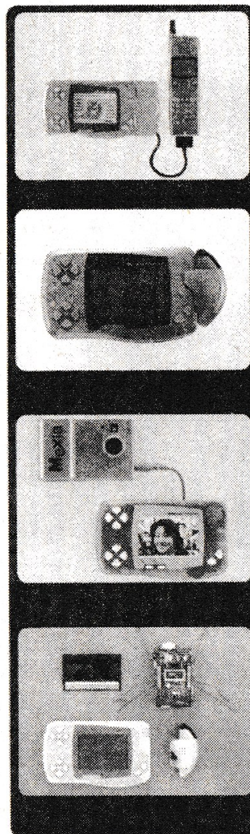
《高达战役在线》是BANDAI公司在DC网络上进行纯网络游戏的一个尝试。虽然游戏的试验气息很浓，但制作上仍有许多可圈可点的地方，想必BANDAI从本作的制作上吸取了相当丰富的实践经验。真是非常希望能将这些经验投入到更多的领域中，给玩家更多惊喜，当然也希望能在掌机上活用网络特性。

WS网络也要将游戏趣味性放在首位

WS上网络对应的第一弹是移动电话附加器——Wonder Gate。那么，万岱如何利用它开展娱乐呢？高桥丰认为，Wonder Gate的主要用途最开始想到的是让它下载游戏地图和角色。WS初期对应的游戏是没有音声的。若是RPG游戏，通过网络可以追加新的道具，也可以下载新的地图；反过来，玩家也可以把自己的得分登录到服务器上，能够在全国进行排位。

对于为什么不直接制作纯粹的网络游戏的问题，他们认为游戏开发者虽然希望开发出迷人的网络游戏，也希望从网络游戏中挣到更多的钱，但这种期盼要建立在对通信基础设备熟悉，和玩家对网络游戏的认知程度教高的基础上。我们知道无限制的聊天、相会是网络游戏甚至是网络本身的乐趣所在，但将它传达给普通大众需要一些时间。首先的游戏自身的趣味性还是最重要的，只有游戏好玩了，才能再考虑其他方面。

令人注目的WS



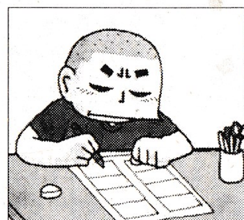
WS的网络计划中，不但可以连接移动电话，还能与多种设备连结在一起。在1999年秋季的东京电玩展上，万岱还展出了其与小型机器人连接的附加器。梅田认为，WS作为一款游戏主机机，许多构想在技术上能否连接并不是主要的的问题。需要得到创造的是我们的理念，而我们理念的出发点自然又是从游戏的趣味性出发的。

还有一点很重要，万岱公司的作风也很有趣。随着游戏向网络化发展，万岱公司自身也朝着网络化发展了。与通信产业，本体制作会社，理念制作会社，周边机器会社和企业协力，万岱创建了一套协作办公的网络化机制。这也许是推进商业化的有利方法，毕竟太多框框会抑制创造性思维带来的好处。万岱公司一直奉行的理念就是推崇创造性，只要能够做出有意思的东西，和谁合作都可以。在目前系列化作品成疯的游戏业界，虽然在任天堂GB和GBA的夹击下WS如何生存已成问题，但当初万岱使WS与手机结合开拓的网络事业这一行为对游戏界的未来，特别是游戏网络化的未来提供了很可贵的经验。



《电子游戏软件》的各位编辑对网络游戏和游戏网络化的看法

对于电子游戏来说，日本游戏界的走向直接影响着世界游戏的走向。虽然随着《PSO》的热卖，网络游戏在日本已经形成一定气候，但现在日本网络游戏市场还没有到达明朗化的阶段。传统游戏仍旧是业界的完全主力，而网络化的应用也仅仅局限在一些简单的方面……



网络游戏束缚与新生

英俊闯家小风林

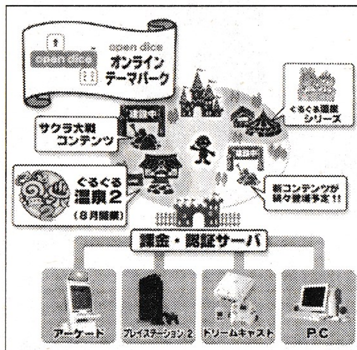
人们对网络游戏还没有形成意识

虽然总有人在说：游戏要向网络化发展，而且现在不少游戏厂商的企画里都加入了对应了网络的内容，但要说它已经是游戏设计支柱还言之过早。游戏本身好玩还是重要的，要不然任天堂早就去喝西北风了。网络游戏在整个游戏界内目前还只能算是一个组成部分，她不能替代的要素有很多，比如传统动作游戏里（如《马里奥》）的障碍部分，这表明网络游戏还不能是业界主宰，虽然部分玩家的意识和现在的网络环境已经成熟，对一些策化者来说也认为“理所当然”。

毕竟在TV GAME中，计算机的任务有好几个。以前最重要的工作就是代替人类的对手。

但是，计算机终究只能是应付。要对战，还是人类的互动最有意思。即便是猜拳也会热血沸腾。

次世代的计算机会集多功能于一身。提示公正的信息和制定、整备对战场所、对战双方的周旋、吸引参观者与赞助商。所以网络游戏以及游戏网络化的未来的趋势应该以制造竞争为标准和主攻目标，而其他方面就叫计算机来干吧。



左面这幅示意图是世嘉公司为玩家勾勒的网络世界构想图。在世嘉的计划中，未来网络将会把街机、家用机、PC甚至其他家用机整合到一起。



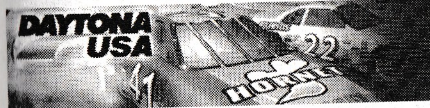
顽固不化老天语

为什么在中国没有架设DC网络？为什么没有中文版的《梦游美国》官方网站！

现今的游戏业好像走进了死胡同，而网络或许能在死胡同中担当革新者的角色。同时对于游戏制作人来说，网络游戏和游戏网络化也是一份新的挑战。

有趣的游戏到了网络上未必会变得有趣，而某些没意思的游戏却能在网络里光彩耀人。电影从无声到有声，从黑白到彩色，演员也在不断推陈出新，游戏也是如此。游戏对应了网络就意味着会有新老交替。基因技术改变了人们对人体奥秘的理解，数字化革命带来了全球化的数码办公和娱乐，那网络作为新要素注入游戏中，游戏界也必然会刮起新的风潮。

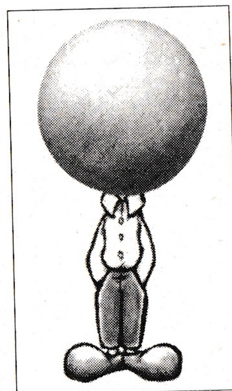
其实，最需要厂商注意就是网络基础设施的建设。除了公用网络架设外，服务器等设施的投资必然耗费巨大的资金，如果各厂商都互相封闭的话，必将会导致行业进入的门槛逐渐提高，而后来者，以及有能力有创意但缺乏资金的年轻人（企业）更难于介入了。我真诚地希望网络的出现能发挥网络共享的精神，使游戏业界的门槛变低，使更多新人可以一展鸿图。若大家都只是互相挣着向网络里砸钱却无人真心设计游戏的话，那可真是毫无价值了。



我真诚希望将来有越来越多的制作人投入到网络游戏中来，更希望能在中国开设游戏机网络，那我开《梦游美国》后要想上传成绩就不用登陆国外网站了。

好歹玩过几个网络游戏，感觉其精髓是玩家间可以共有资料并且能够如何设定地巧妙性。“网络游戏＝对战游戏”，这种短浅的思维方法是不能适用于次世代家用机的。其实，对战游戏也有双方共同享有的资料：对战地图的共用、规则系统的共用（不可称其为资料）、武器和道具的生成等等，都是资料共有化的体现。开发者在开发游戏时能否抱着这样的“共有化”想法制作游戏，将会是有趣与否的关键。

以“共有化”思想开发游戏后，大家就不必非得在同一台主机上玩游戏了，不必出入同一程序。这不正是网络的真正意义吗？

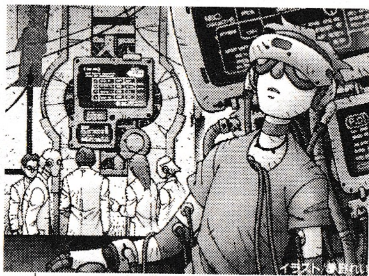


球面书生危险分子


高达达人金莱因

这两三年来,"通信"、"网络"变得家喻户晓,游戏业也受之影响,开始动起了真格。能和全世界的人同时玩一款游戏多么有趣呀!就好像是街机上"人与人竞争"时大显身手的延伸。网络的介入使对战游戏、合作游戏等多人参与的游戏类型获得了更广泛的空间。

网络提供了一个前所未有的游戏境界,那种感觉我想我就不用多说了吧。许多家用机游戏现在都已经提供了成绩上传和进行对战的内容,这使许多玩家(当然是指正版使用者)可以真正做到足不出户就能"兼善天下"了。不知这算不算是街机上排名的拓展形式呢?不过网络游戏如何发展,在没有技术飞速发展的前提下(比如能够将玩家的全息影象投射到对方家中,就像"高达世界"里高官们开会时的情景),我们还是不能获得全场沸腾的感动,听不见(注意不是看不见)他人的赞许。所以在未来,网络游戏的发展最终还是要依靠技术的进步,没有先进的网络技术,再好的游戏也无法获得真实的感动。所以,游戏厂商必须与其他领域合作,才能提供更好的网络游戏。


冲锋陷阵完美君

其实在网络娱乐方面,日本与世界(特别是美国)相比要落后许多(不过还是要比中国进步些)。造成此局面的有各方面原因,如基础设施的准备不足,NTT独占带来的高额电话费等等(和中国又很相似)。不过,我认为游戏如果作为一种文化来说,日本向来都是走在世界最前端,这不仅表现在日本有最成熟的游戏软件,还有最成熟的玩家群层。游戏网络化已经是一种趋势,虽然她不能替代传统游戏,但网络必将使电视游戏能渗入更多的人群中。根据以往日本游戏产生的作用,可以肯定在将来,日本游戏文化也将通过网络渗透到更多领域。

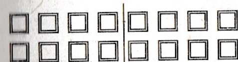
这是好事,也是坏事。

好在同为东方文化背景下的日本游戏,在我们接受起来上一定会多一些亲切感;坏也就在于我们目前是否有足够的抵抗力来正确的吸融新文化而不丧失我们自己的东西。

日本游戏业从30年前就开始努力,而我们现在还不够努力,也许多数中国人认为这方面努力没有必要。

但当我们觉得有必要的时候,大多数人可能发现只有日本文化模式,而且也不知就里地跟随了日本文化……


隐身忍者真 SP



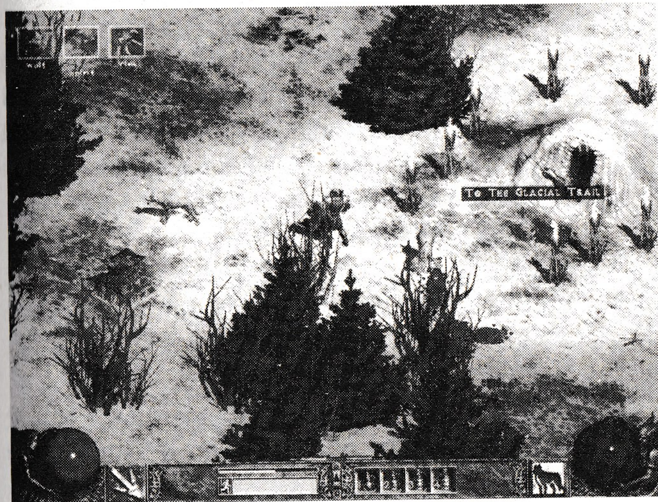


今后家用游戏对应网络肯定会越来越多。

但是,厂商如果盲目地踏进这个圈子里却未必是一件好事,尤其是像许多规模不大和刚刚创业的IT企业,更应该小心谨慎才是。因为那将是一件翻倍地加大作业量的工作。

玩家们大多感到网络无穷的魅力是因为从前的游戏都是玩家在设计者们已经准备好的成品中玩;网络可以使玩家跳出设计者的手掌心,自己营造游戏的另一半。这大概就是众多人踏进来的原因吧。这样的例子已经很多了,尤其是在PC领域里,像《星际争霸》和《UO》,玩家可以自作角色,自设地图,使得游戏的趣味性又加深了许多。最主要的是玩家可以在游戏中真正体验人与人交流和对抗的乐趣,这其中就增加了太多的变数,大大改变了以往和机器模式化的游戏进程。虽然人人互动不是互联网的首创,以前的对战游戏就实现了人人对抗的乐趣。但网络游戏将这一感念在时间、空间和理念上拓宽了。PC厂商在这方面做的就很好。

虽然PC领域有很多可以借鉴的内容,但电视游戏的网络游戏还是应该有自己的特色。真正出色的网络电视游戏一定是借鉴以前在家用机上经验的作品,一定要有家用游戏火暴细腻的特色。即使家庭用网和PC网不一样也没有关系。



游戏界目前唯一能与PS2匹敌的平台只有掌机

在日本，除了传统游戏外，i-mode也是被看好的领域之一（主要是指手机游戏），我们向企画i-mode服务的南梦宫监督人员请教了业界现状。

在本篇内容开始前，主编曾经给彩火算过一个帐：南梦宫在开发正统游戏的同时，也在利用i－mode来运作手机游戏服务《NAMCO STATION》，而收费标准是每月收入300日元的费用。在2000年3月之前，南梦宫已经吸收了大约10万名会员。这样的话，300日元×10万人＝每月3000万日元的收入！同时假定一款5000日元的软件，其利润为3000万日元。那3000万日元÷3000日元＝1万份。也就是说南梦宫每月相当于卖出1万份游戏"。现在NTT ドコモ的用户是两亿四千六百万人，i－mode用户是200万人，即使单纯计算，NAMCO STATION膨胀到200万人可能性也很大。用刚才的算钱法换算，相当于南梦宫每月卖出20万份的软件。

既存的游戏变得不好卖了

编：在PS2正式发表其与网络对应的消息后，GB和GBA与移动电话结合的构想也逐步进入实用阶段。我们感觉现在的业界对网络游戏变得越来越关注了……

A：还不如说，照此下去游戏市场有萎缩下去的危机。即使是PS2，在人们心目中也是DVD功能大于游戏机。游戏自向也呈现全体销不动的颓象。玩家偏离游戏轨道是不争的事实。

编：在日本，最近游戏即使在电视上进行广告轰炸，好像效果也不是很明显了。

A：主要是普通受众对价格的认识渐渐苛刻起来了，这都是低价位软件惹的祸。一般层的用户在CD媒体的开销上还是3000——4000日元比较合适。能使他们花大价钱的，除了一部分大作以外，美女游戏啦、限定品啦、版权物啦，就是所谓的那些疯狂目标才可以吸引他们购买……

编：现在业界的问题确实很严峻。

A：是呀。业界全体的过度竞争恶果在一步步扩大，狂热玩家的消费会随之疲惫不堪。对于玩家来说，现在游戏要是全买的话恐怕只有向上帝借了才行(笑)。

编：那普通消费者又是怎样的呢？

A：游戏市场虽然定位了，但事实上是提高消费者购买欲望的力量变得软弱无力。《赛尔达》和《勇者》等一部分游戏还是能卖得不错，但是其他软件数量太多了，店家在挑选时真是举棋不定。所以他们会选择那些定价在1500日元左右，且内容简单明了的游戏去卖。《俄罗斯方块》等游戏即使现在玩也会让人觉得有意思。

编：《随身玩伴》这种简单但有创意的游戏卖出了80万份，真令人非常吃惊。

A：是啊，总体来讲，游戏内容真的在变。基于此原因，i－mode上的内容配信也倍受瞩目。

编：在i－mode领域什么最重要呢？

A：还是保证系统运行稳定最重要。如果手机网络游戏经常被人指责电话断线，那很可能会使用户对产品产生隔亥。网络游戏付费的主流方法虽是信用卡，但一些家长可能会限制孩子购买信用卡。与之相比，利用i－mode可以将花销分摊到电话费上，单项游戏服务最高只有300日元，可让父母没什么抵触感。

编：网络游戏普及起来前景如何呢？

A：很难。在美国，网络游戏的盛行是因为之前PC的普及，而且美国信用卡制度很完善。但是在日本(编者按：我国也一样）基本都是支付现金。如果不把游戏与收费系统挂上钩，那人们将很难主动交纳。游戏没有完善的基础设施是不行的。必竟，游戏不是实用品。

编：但是i－mode却可以办得到。

A：是的。i－mode和移动电话能够如此普及，是别有一番别的意义。手提电脑要集结3个功能于一身：与他人的连络、每天信息的记录和积累、信息的检索和再利用。那么，移动电话使之成为可能了。比如，利用移动电话浏览网页，操作数年前恐怕早就吃惊万分了。

既存的平台和网络游戏的未来

编：关于在PC上玩的所谓"网络游戏"，您怎样认为？

A：我认为它将继续普及下去。假设市场中有10万人，那么从商业上来讲可以成立。但是，仅因为他们热衷于网络游戏就以为为企业可以提高利益，那就不一定了。美国的PC相当普及，游戏机想打入美国市场照样很难。但是，那里的市场是日本的10倍，所以利润也就能大上10倍，仅此而已。

编：那DC的网络游戏怎么样呢？

A：不可否认，第三方在服务器资金的回收上很困难，毕竟软件不管是卖出1份也好，1万份也好，服务器投资都一样。当然，网络游戏有其独有的魅力，BUG出现了也可以迅速弥补，但换成商业角度看，还是让人不放心。实际上，世嘉的游戏假定在全世界有2万份，其中把DC经常连网的人数有3～4成，为了让这3000～4000人享受网络乐趣，世嘉在服务费上就要投入3000～4000万日元，这是很困难的，而且你的服务又不能在发售后3个月停止。有多少厂商能坚持如此巨大的投资呢？

编：这样一来，i－mode看起来很有意思喽？

A：哎，连我都觉得出手晚了(笑)。i－mode市场没准会突然失踪。以前人们是冲美丽的画面来购买游戏的，可现在DC、PC上的玩家眼光又变高了。如此一来，还是i－mode更现实一些。

编：非常感谢您接受我们的采访。

美国的一无名厂商突然发表的大作。此游戏之前虽然无甚知名度，但是在当年 E3 上发表后，其天衣无缝的制作水准令任何人都感到窒息。

故事的主人公们是**カラク**（卡拉阵）人。他们发现原来自己所居住的行星其实是被流放的星球，真正的故乡“Home World”靠近银河系中心。玩家要率领花费了 250 年建造的宇宙舰队，其中有一条长 10 公里的航空母舰，去返回故乡。游戏系统不是平面地图，而是在宇宙间展开战斗的 3D 即时战略游戏。

操作界面的设计别具匠心，玩者在进行 3D 战略游戏时，恐怕最难办的就是识别自军的部队，考虑移动方法等，而它将这些疑难杂症全都完美解决了。即使是在复杂的战斗时，视点跟踪的完美配合也不会使玩家晕头转向。将三角编队的战斗机部队切替为 X 型编队进行飞行也只需一个按键。它的姿态在 3D 空间真是极具迫力。

当然，本作对应连线对战，最大 6 人。开始战斗后，玩家要互相索敌，找到敌方母舰配置在何处，按照现实的舰队战原理展开。一边找寻一边建告自军，看准时机一举攻破对方。

本作充分显示了当今受人期待的 3D 即时战略游戏之方向，是很成功的游戏。



家园

厂商：Sidrra Studios/Relic Entertainment

机种：Windows 95/98　发售日：1999.11.5

这正是我们期待的创意

这就是前段时间在国内非常流行，并且吸引了许多非玩家层人士喜爱的网络游戏《石器时代》。日本**システムサプライ**的《石器时代》在日本也同样因为其极具温馨感的世界观和可爱的人物造型而很受欢迎。其系统和公司上一部网络游戏《**ウルティマオンライン**》一样，是多人同时游戏型 RPG。游戏中并没有提示给玩家明确的目的，玩家可以在以石器时代为主题的世界自由行动，玩家可谓玩法各异，有打倒敌人升级的，有熟悉各种寻找的。捕捉到动力拍可使之成为已方，组队冒险的设计都很有意思。在地图上的战斗采用像《勇者斗恶龙》那样的随机遇敌制，有时会突然遭遇强敌。对玩家来说可能很辛苦，但是为了减轻服务器的负担也只好谅解了。用户可以用日语玩，比起老玩家，更向新手推荐。新手要是觉得太难可以组队这样可以更快地融入到游戏世界，还能加深对网络游戏的理解度。



石器时代

厂商：日本システムサプライ

机种：windows 95/98 发售日：99.10.15

网络游戏常会使人感觉包袱沉重。但《石器时代》由于数据传接较少，则使人能舒适地玩，而且，世界观悠闲轻松，即使“重”了也不会在意(好像是)。

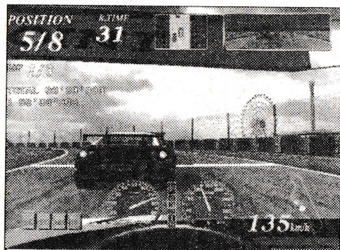
最大 59000 人规模的网络用服务器开始发售，在硬件方面日本**シスラムサプライ**可算是先驱者。

近两年值得注目的网络游戏

近两年值得注目的网络游戏

可以在全世界展开竞技的强劲作

街机与家用游戏的连动已呼吁好久了，但死尸累累却是事实。其中，世嘉铃木裕操刀制作的赛车游戏《F355 极限挑战》成为了瞩目的焦点。



F355 极限挑战赛

厂商：AM2　　机种：街机\DC

发售日：1999 年

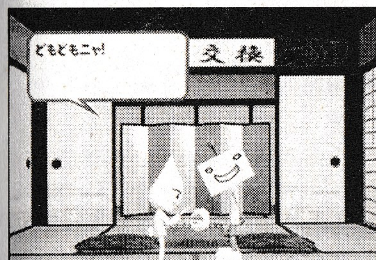
专用站点：www.sega－rd2.com

玩家可以将 DC 的可视记忆卡插入《F355》的筐体，把自己的线路资料带回家。数据在 DC 上可得到确认。此法有 6 大活用：

1. 在 DC 上可以确认区间时间，取代了复印纸。
2. 观赏自己的 replay。也可以插入 2 个可视记忆卡进行比较。
3. 确认路线的最高时速。
4. 观赏过去发表的 CG。
5. 欣赏 CG 电影。
6. 上网进行全国排名，配信重景体资料。当然，DC 要上网才行。

下载全国高水平的资料，与自本相比较，然后再次在街机上比拼，看起来好像是新的潮流。

创新也值得讨论是非好坏吗？



随身玩伴

厂商：SCEI　机种：Pocket Station

发售日：1999 年 7 月 22 日

Pocket Station 登场以来，如何将游戏与记忆卡连动，人们做了各种尝试。在能够携带的记忆卡上，会诞生出什么新的玩法呢？怎样做出新玩法绝不是简单的事情……大多数的游戏给人的感觉是附属本体的迷你游戏，或是与他人交换资料的游戏。

《随身玩伴》与上述的游戏稍微有所不同。它是一款只有拥有 Pocket Station 才能享受其乐趣的游戏。正如它的名称一样，随处可玩的游戏系统是其最大特别。每天行走之间，有空时教角色词汇，通过游戏与之对话。它可不单单是养成游戏哦！我们教会它单词是为了和其它玩家交流。玩猜字啦，看胜负之后的反应啦，等等。也就是说由于交流，才会产生出“随处可玩”的必然性。为了交流，我们培育角色。利用养成资料能进行交流。它难道不是网络游戏的新形态吗？

特辑总论

移植既有的游戏没有意义

下面想说说我自己的看法（诚惶诚恐状）。去年我有个朋友去了日本工作，开始我们是用电子邮件相互联系。后来他在日本也申请了手机上网的服务，并且时常用手机给我发点简短的信件。刚开始时，他也只是出于好奇和娱乐好玩而已。后来我觉得与其用手机通发信息，还不如直接对话来的方便，加上国内这些服务还不流行，所以自己从来没想过要使用这些功能。

但是，朋友一直没有改变他的看法。毕竟一些说不出口的无聊话，用 mail 就不会占用对方的时间，发送起来也很轻松。并且这种交流不必非得是有意义的信息传达，日常无聊的聊天也不会花费时间。

从对话到信件、电话、FAX、BP 机、邮件（也就是从 PC 到手机）。随着媒体的变化，内容的幅度也在扩大。所以游戏在这里应运而生。它的内容应该与既存有的媒体不相同，就像酒吧或街机中玩者和观众的无言关系一样，i-mode 的成立是基于手机的存在，PC 和家用机也有适用的领域。

但是，直到现在，日本还是追随欧美 PC 网络游戏的影子，而且导致了家用游戏在网络应用上始终没能表现成熟起来？诚然，PC 的网络游戏确实有意思，而且水准相当高。但那是基于 PC 游戏的，而且专业的通信对战是能看见对方——一种短距离精密机器。

当然，大众也可能会对此乐此不彼。但是开发者的思维反被束缚在这样狭小的领域却非常可惜。

话说回来，包装软件不也商品化了吗？可是，仅有画面的漂亮化恐怕只能带来市场壁垒化（少数企业联合垄断市场）的扩大。该是考虑改进的时候了。

网络游戏的本质从交流中诞生。也就是游戏的本质也存在于屏幕外。只把眼光放在屏幕里是做不出游戏的。

如果既存游戏属于从发售日到 2 周内就被人抢购一空的狩猎采集时期，那么网络游戏则正处于整备基础设施、播种、耕耘市场的农耕时期。玩家不仅消费游戏，还要推动、振兴游戏。

网络游戏还有另一个魅力就是为顽固的家用主机作媒人，将来的主机肯定会在它的鼓励下自由一体化的。以后上网游戏的理想是不用再挑选机种：我们可以用 DC 浏览任天堂的网站、用移动电话买 PS 软件。服务内容将成为网络游戏的本质，而不再是机种了。

不必把网络游戏嵌入条条框框，高科技的东西未必都是伟大的。我们应该更要从基本的观点出发，去玩“交流”的游戏。

魔杖六

游戏策划基础

本篇主题

User Interface Design
游戏的人机界面设计



从本章开始，我们的讲座将由叶展来主持，而接下来的几个主题都将围绕着游戏设计中关于“人机交互”的内容展开。

文：叶展

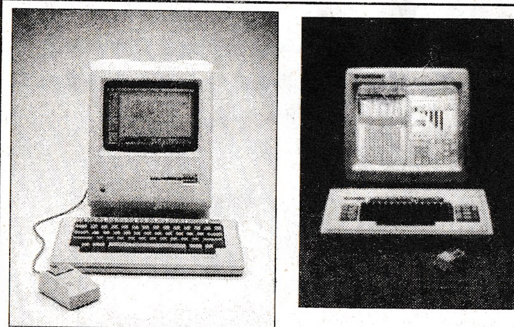
所谓界面，又称人机界面(human - computer interface)，用户界面(user interface)，指的是一个计算机软硬件系统中用户看得到摸得着的部份。与之形成对比的，是软硬件的内部结构和运行机制，那些是用户看不见的，也不感兴趣的东西。用户使用一个计算机系统，每天是和这个系统的界面打交道。界面包括软件部分，如屏幕上的图像、文字、图标、窗口等；也包括硬件部分，如键盘、鼠标、手柄等。界面设计，对游戏机硬件厂商们来说，主要是设计游戏机的输入/输出硬件，特别是游戏机的手柄；对游戏软件公司来说，由于游戏机和 PC 的硬件是生产厂商定好的，除了很特殊的游戏（如某些钓鱼游戏专用的鱼杆），一般不用自己设计硬件部分，因此界面设计主要侧重在软件方面，即在系统现有的硬件环境下，去设计软件的外观和使用规则。

第一章 人机界面的发展历史

A Brief History of User Interface

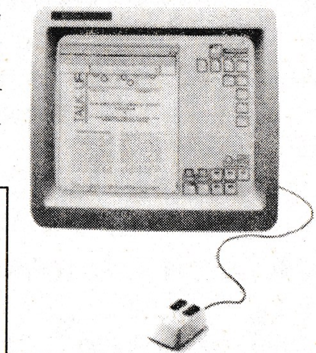
谈到人机界面，就不能不谈 Windows 和苹果机。我们现在使用的界面，以 Windows 系列和 MAC OS 系列为代表，基本上都是图形用户界面（GUI）的一种，俗称 WIMP 界面。WIMP 是窗口、图标、菜单、鼠标的缩写（window - icon - menu - pointing device）。这四项现在看起来平淡无奇，但在 30 年前，所有人都在使用分时系统和字符界面时，它们的出现可是具有划时代意义的。但这个 WIMP 的概念既不是出于苹果公司，更不是来自微软，而是在施乐公司研究中心（XEROX PARC）诞生的。说到施乐公司研究中心，真可谓大名鼎鼎。目前 PC 上几乎所有的重要技术，如图形用户界面、鼠标、局域网、桌面排版（DTP）、客户/服务器、激光打印等都起源于那里。现在美国计算机界还有这么一种调侃的

说法“我们不需要创新！光XEROX PARC的研究成果我们还没有完全消化呢！”其影响力可见一斑。关于这个研究中心的很多故事已经成为了计算机界故老相传的传奇。像苹果公司创始人Steve Jobs是如何从那里"偷"到GUI和鼠标的设计思想，然后开发出轰动一时的Macintosh的故事等。这个研究中心起源于70年代施乐公司的老板在一次会议上的吹牛，他当时对公司股东们谈到信息时代的时候，随心所欲地说了一句"我们施乐公司将会研究和发展信息时代的结构框架！"会议结束后，他找来他的助手，说："见鬼！我今天说了一些连自己也不明白的话。我们还是建立一个研究中心，去搞明白我究竟说了些什么吧！"于是在美国加州Palo Alto这个地方设立了施乐研究中心。人们习惯性地将这个中心称为XEROX PARC。由此开展了对未来信息时代所需要的各种技术的研究。尤其是在PC技术方面，其研究的深度广度都是任何其它研究机构所无法比拟的。但令人不解的是，XEROX PARC虽然创造出这么多高瞻远瞩的研究成果，但它本身没有从任何一项成果的商品化中获利。所有这些研究成果在商业上的成功，都是其创始人在离开XEROX PARC自立门户后发生的。由XEROX PARC的员工发展出来的著名公司，有网络公司3COM，图像软件公司Adobe，甚至Microsoft Word的起源，都可以追溯到XEROX PARC。



左边的是苹果公司84年生产的Machintosh机（80年代末笔者参加北京市中学生物理奥校时，曾到北大物理系计算机房上机。当时人们还把计算机当宝贝一样供着，进出计算机房还需要煞有其事地焚香净手换拖鞋外罩白大褂儿。他们刚进口了一批Machintosh，正好让我们这写中学生编些物理模拟小程序。第一次接触到MAC的单键鼠标，一开机看到一个时钟的图标在那嘀嘀哒哒走，然后是纯图形界面，虽然屏幕小点，但感觉真是酷弊了），右边的是施乐公司81年推出的STAR 8010机。从纯技术角度看，STAR 8010强过Machintosh百倍，但耐人寻味的是Machintosh最终取得了商业上的成功。

XEROX PARC的研究人员在人机界面领域所做的工作，在当时来说是极为前卫的。在字符式显示器和键盘一统天下之时，他们就看到了光栅式显示器和鼠标器的巨大潜力，并提出桌面(desktop)的概念，并在此基础上搞出了WYSIWYG(What You See Is What You Get，所见即所有)，多窗口系统，下拉式菜单(pull - down menu)等许许多多新



从这张照片我们可以清楚地看到STAR 8010的人机界面已经是相当高级了，包括了现在常见的图标、窗口、WYSIWYG的文档显示等诸多特征。请记住这是在1981年，距离Windows 3.0问世还有10年左右时间。

概念新技术。他们是图形界面(GUI)的创始者和倡导者。可以说，我们目前所使用的计算机系统，在人机界面方面，还没有任何地方能超过他们30年前的想象力！

在XEROX PARC做出划时代的研究之后，先是苹果，后是微软，应用了他们的研究成果，在商业上获得了巨大成功。极具讽刺意味的是，在微软的Windows操作系统获得巨大的市场份额并日益威胁苹果公司的领先地位时，苹果公司将微软告上了法庭，起诉微软剽窃了苹果公司的软件的人机界面设计思想。计算机界的人们都忍俊不已，暗笑到："这不是小偷告小偷吗？你苹果公司的设计思想不也是从XEROX PARC弄来的吗？"后来果然一波未平，一波又起。施乐公司也以相同的理由将苹果公司告上法庭，形成了所谓的连环诉讼。

在WIMP界面之后，目前研究的主要方向是非指令性界面(noncommand interfaces)。其基本思想是把人机界面从计算机屏幕、鼠标器和键盘的束缚中解放出来，利用人体自身及其周围环境，使界面成为用户自身的延展，并且融入用户的周围环境中，无所不在但又无形无踪。比如说一个大学教授的办公室可以是这样的：把屏幕投影到整个一堵墙上，然后在墙上安些小摄像机头用来捕捉用户的手势和脸部表情及眼睛所视方向。用户舒服地坐在沙发里，用手一指，墙上一个文件被选中了，然后一招手，文件就被打开并放大了。看完后反向推手，文件关闭缩小成图标。这一切并不是天方夜谭，在美国大学的计算机系里已经有一些比较赶时髦的年轻教授这么干了（大家整天坐在计算机前用功，时间一长都抱怨腰酸背疼手肩麻木。更严重的是有个博士生居然因长期使用计算机造成手腕肌肉损伤最后只能放弃学业！！面对如此可怕的威胁，大家纷纷想出各种土法子。最可笑的是有个美国同学去系里的物资处领了两个鼠标。一个左手鼠标，一个右手鼠标。然后很高兴地告诉大家他这个月用左手，下月用右手，这样右手肌肉损伤的可能性就小多了。一想到将来可以象打太极拳一样一边手舞足蹈锻炼身体一边使用计算机，笔者就感到末名的兴奋！这才是从根本上解决问题啊！哈

哈!)而目前正在研究的多种技术,如语音输入,智能代理技术(interface agents),多模式交互技术(multi－model),眼球跟踪(eye tracking),姿势控制(gesture control),三维虚拟现实系统等,都是向着这一方面的努力。

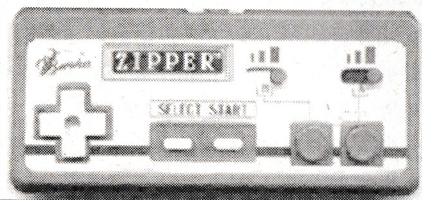


使任天堂初尝失败苦果的 Virtual Boy。其输出设备是一个全封闭式三维 VR 眼镜,即使是现在看来也是够前卫的了。

对游戏业来说,人机界面设计的硬件方面的工作,主要是设计输入和输出设备。游戏机的输出设备十几年来一直没有任何改变,都是使用普通电视机,因此也没有什么可设计的。仅有的例外是横井军平在 Virtual Boy 上尝试了封闭式三维眼镜,但却使任天堂头一次遭到惨败。原因是这套系统设计得太前卫了,超过了当时技术所能允许的程度。目前看来电视在很长的一段时间内还将是输出设备的主流。虽然有很多更酷的输出设备,比如说往眼睛里直接打激光之类的东东(美国华盛顿大学的一些变态们搞的。据说他们每次演示和实验前都要花很大力气去说服战战兢兢的被试验者们,并向他们保证这种方法是万无一失绝对安全的。据有胆子一试的人事后说图像质量极好!),但短期内不会很容易被大众所接受。

左边的是曾经在 70 年代末 80 年代初风光一时的雅达利 2600 主机。请注意它的操纵杆,很有现在流行的模拟摇杆的味道。但当时的二维游戏显然不需要这么多控制自由度,因此这种设计被更简单的十字键方案替代了。右边的是任天堂 8 位机的手柄。十字键后来成了 2 维游戏时代的标准配置。进入三维时代后,由于操纵复杂性增加,被长期冷落的操纵杆又复活了,不过这次是改成真正三维的模拟摇杆了。这种"发明—搁置—新生"的现象在科技发展的进程中十分常见。很多优秀的设计,由于超越了当时的市场和技术水平,加之和其他周边产品不配套,因而被长期搁置,被比较保守但简单实用的设计所代替。但当技术发展市场成熟相关周边产品改进后,原有的设计又会获得新生,并吸取最新的技术得到改善。(好像有人说过"历史总是螺旋式上升的"。)





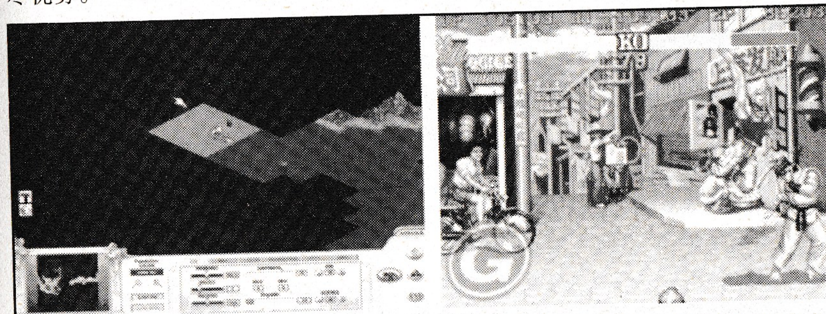
而游戏机的输入设备,主要是手柄。这是游戏机设计人员们需要花费大量心血仔细研究的,如何设计外形使得长时间握柄不致疲劳,如何安排按键的位置,如何控制移动方向等等问题。笔者曾经在人机界面的专业学术杂志上看到过关于任天堂手柄 8 位机的论文。论文作者通过具体的试验定量分析了任天堂手柄的效能,讲得头头是道。手柄设计的重要性可见一斑。

第二章 游戏机游戏和 PC 游戏的人机界面

User Interfaces of Console and PC Games

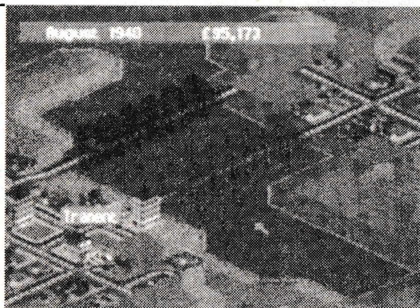
人们注意到游戏机游戏和 PC 游戏在人机界面的设计上有很大不同,这些差异主要是由于硬件的不同造成的。游戏机的输出设备使用电视机,无法显示高分辨率,显示文字也很困难。PC 游戏则没有手柄,一般要使用键盘鼠标来控制。我们还可注意到:由于输入/输出设备的不同,PC 游戏和游戏机游戏各自所擅长的游戏类型不同。精心设计的游戏手柄使游戏机游戏对 ACT 等类型得心应手,鼠标则使 PC 游戏在 RTS 方面占尽优势。

计算机屏幕的高分辨率使得 PC 游戏可以使用复杂的多窗口和菜单系统,其结果是 PC 游戏更多地使用了传统 GUI 界面的各种要素。我们可以称之为软界面。所谓软界面,是指不是用物理上实际存在的东西(如真实的控制面板上的按键 button),而是用屏幕上的东西(GUI 中的软按钮 button)来构成界面,体现功能并接受输入。而游戏机游戏的人机界面则可以称之为硬界面,因为其设计很大程度上依赖手柄的物理外形,主要功能是围绕手柄上的按键来设计的。



左边是一个 PC 游戏的界面,我们可以看到许多熟悉的 GUI 组件,如滑动条(slider)、按钮(button)、标签(label)等。这也是所谓的软界面。右边的是《街霸》的画面,其界面基本上没有使用 GUI 组件,人机交互主要是围绕游戏机手柄上的按键设计的,可以称之为硬界面。正是由于 PC 和游戏机在输入设备上的不同,使得它们各自擅长的游戏类型不同。

由于输入/输出设备是人机界面的物质基础，游戏机和PC之间输入/输出设备的不同，决定了两者之间界面设计的不同，进而决定了游戏性的不同。长期以来困扰游戏业的问题就是如何把游戏从PC移植到游戏机上，移植的游戏在游戏机上一般很难获得原作那样的成功，而反之亦然。其实原因很简单：原作成功的原因是其游戏性，而游戏性又是和人机界面息息相关的，而人机界面的基础又是输入/输出设备。如果移植到一个完全不同的平台上，输入/输出设备的改变，必然导致人机界面设计的改变，最终必然导致游戏性的改变。也就是说移植作品实际上改变了原作赖以成功的游戏性，而新设计的游戏性是否能在新的平台上成功，当然没有100%的保障。从某种意义上说，移植一个游戏的难度要比设计一个新游戏复杂的多。因为设计一个新游戏，你可以从无到有，没有条条框框的限制。而移植一个游戏，特别是移植一个成功游戏到一个新的平台上，设计师既要考虑游戏原有的游戏性，如何最大程度地保持它，又得考虑新的平台的诸多限制和特点，这绝对是对设计师综合水平的一个挑战。



游戏在不同平台之间的移植一直是困扰游戏业的大问题。移植作品很少能获得原作那样的成功。究其原因，输入/输出设备的差异是主要的障碍。这是《运输大亨》PS版的画面，明显比PC版分辨率低。为了最大限度地保持原作的游戏性，《运输大亨》的PS版甚至随游戏附带了PS鼠标。即使这样，PS版游戏性还是大打折扣。

第三章 人机界面的重要性
Why User Interface Is Important

人机界面的重要性很久以来都被游戏设计师们所忽视，它们把全部精力都贯注到图像和AI方面，结果是游戏开发出来后美则美矣，但操作复杂，上手困难，玩家不明白他在什么地方，也不清楚自己应该干什么。从理论上来说，人机界面的重要性在以下两方面：



①**人机界面决定了游戏性：**人机界面是人机之间沟通的桥梁。前面几章中提到的游戏三层模型中，界面是中间一层。它起到连接玩家和游戏内核的作用。玩家在玩游戏玩游戏时，所见所感的是游戏的界面，而非游戏的内核。只有通过人机界面，玩家才能够控制游戏的内核。因此对游戏来说，人机界面决定了游戏的游戏性的大部。

②**可以通过人机界面来定义并分析游戏性：**长期以来，游戏业内关于游戏性有很多争论。其根本原因就是因为游戏性是个非常模糊的概念。如果问游戏设计师们什么是游戏性，他们会回答说："当我坐下来玩游戏时，在我的手指触摸到手柄的一刹那间我就能感觉到游戏性，但你让我用语言非常规范地表述出来，这太难了！"游戏性成了只可意会不可言传的玄妙的东西了。我们从软件工程的基本理论中知道：如果你不能明确地定义并表达一个概念的话，那么你就根本不可能去改进它，更不要说什么使用规范化的方法了。比如说软件的质量，如果只是空谈而不去具体定义性能指标的话，那么一个项目完成了，谁也不知道这次的软件质量比上一个项目究竟是提高了还是下降了。因此，软件工程的根本思想就是定义一些概念，通过这些概念去反映软件本身和软件开发过程的质量，然后再定义一些针对这些概念的性能指标，然后再研究发展一系列的规范化的方法去优化这些指标。对游戏性来说，如果无法对其确切定义的话，那么我们怎么能够改善它呢？如果还是用手工作坊的方法，我们怎么能够保证游戏软件的质量呢？如何把握住虚无缥缈的游戏性呢？也许人机界面能够给我们提供解决这些棘手问题的可能。我们知道：游戏性是虚的，但人机界面是实的。既然人机界面决定了游戏性，那么通过分析人机界面，通过分析人机界面的动态交互性，我们也许可以找到定义并分析游戏性的途径，也许能够找到某些规范化的方法去改善游戏性。在目前人机交互学(HCI)的研究中，有一些理论和方法是用来评测一般商用软件的可用性(usability)的。如果对这些方法加以改进，使它们适用于游戏软件的游戏性的分析，则有可能极大地改善游戏开发水平，使其有章法可循。

待 续



2001 上半年游戏软件 TOP100

热销软件尽收眼底!机种格局惊人变换!

今年上半年 PS2 软件的排名有了明显的提高,初期的软件不足问题已有所缓解。任天堂的软件在前十名中占据三位可是非常了不起啊!山内关于保证游戏高品质的诺言在任天堂游戏中得到兑现。表中的数据根据《FAMI 通》2001 年 1 月 1 日～6 月 24 日软件销量累计得出。

2001 年上半年游戏软件销量 TOP10

名次	游戏名称/机种/厂商/发售日/销量
1	GT 赛车 3 A－spec PS2·SCE·4 月 28 日·1097801 份
2	勇者斗恶龙怪兽篇 2 露卡的旅程 GB·ENIX·3 月 9 日·1063297 份
3	鬼武者 PS2·CAPCOM·1 月 25 日·823950 份
4	超级马里奥进化版 GBA·任天堂·3 月 21 日·592987 份
5	超级机器人大战 α 外传 PS·BANPRESTO·3 月 29 日·539202 份
	游戏王 4 最强决斗者战记 GB·KONAMI·2000 年 12 月 7 日·458648 份
	口袋妖怪水晶 GB·任天堂·2000 年 12 月 14 日·448570 份
	实况足球胜利的十一人 5 PS2·KONAMI·3 月 15 日·431736 份
	FROM TV ANIMATION ONE PIECE PS·BANDAI·3 月 15 日·367740 份
	塞尔达传说 不思议的果实 时空之章 GB·任天堂·2 月 27 日·352208 份

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日	销量
11	GB	塞尔达传说 不思议的果实 大地之章	任天堂	2 月 27 日	351341
12	PS	泪之指轮传说 尤多娜英雄战记	ENTER BRAIN	5 月 24 日	332727
13	PS2	生化危机 代号:维罗尼卡完全版	CAPCOM	3 月 22 日	308925
14	GB	勇者斗恶龙怪兽篇 2 伊尔的冒险	ENIX	4 月 12 日	306695
15	GBA	F－ZERO FOR GBA	任天堂	3 月 21 日	300147
16	DC	樱大战 3 巴黎的燃情岁月	SEGA	3 月 22 日	296928
17	GB	仓鼠乐园 小仓鼠大集合喽	任天堂	4 月 21 日	274146
18	N64	口袋妖怪运动场金银	任天堂	2000 年 12 月 14 日	248979
19	GB	勇者斗恶龙 3 GB	任天堂	2000 年 12 月 8 日	224667
20	GBA	咕噜骨碌骨碌铃	任天堂	3 月 21 日	220329
21	WSC	最终幻想 II	SQUARE	5 月 3 日	218520
22	GB	FROM TV ANIMATION ONE PIECE	BANPRESTO	4 月 27 日	217945
23	GB	大金刚 2001	任天堂	1 月 21 日	213012
24	N64	马里奥聚会 3	任天堂	2000 年 12 月 7 日	203089
25	GBA	口袋撞球 3	KONAMI	3 月 21 日	183670
26	PS2	装甲核心 2	FROM SOFTWARE	4 月 12 日	182288
27	PS2	决战 II	KOEI	3 月 29 日	180376
28	PS2	第一神拳	ESP	2000 年 12 月 4 日	176482
29	PS	柏青哥 阿塞尔的王国 4	ARUZE	2000 年 12 月 4 日	165404
30	GBA	洛克人 EXE	CAPCOM	3 月 21 日	162752
31	GBA	奥伽战争外传 罗迪斯的骑士	任天堂	6 月 21 日	145219
32	N64	动物的森	任天堂	4 月 14 日	142007
33	GBA	游戏王 胶囊怪兽	KONAMI	3 月 21 日	140232
34	PS	PANDORA MAX SERIES VOL.6 ONI 零－复活	PADOLA BOX	3 月 22 日	140208
35	PS2	首都高战争·零	元气	3 月 15 日	134621
36	DC	梦幻之星在线 VerL.2	SEGA	6 月 7 日	129304
37	PS2	保镖	SQUARE	2000 年 12 月 23 日	124027
38	PS2	怪物农场	TECOM	3 月 22 日	122807
39	PS2	机动战士高达	BANDAI	2000 年 12 月 21 日	120875
40	GBA	钻地小子 2	NAMCO	3 月 21 日	120621
41	PS2	ZOE	KONAMI	3 月 1 日	120330
42	PS2	太空维纳斯·早安少女	SCE	1 月 11 日	115049
43	PS	永恒传说	NAMCO	2000 年 11 月 30 日	114149
44	PS2	灭绝	SCE	3 月 8 日	112504
45	GB	徽章机器人 4	IMAGINEER	3 月 23 日	108984

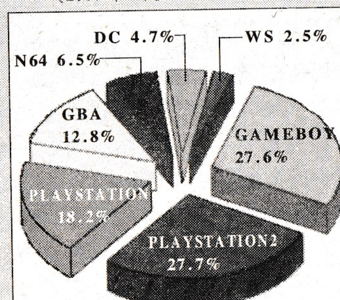
名次	机种	游戏名称	厂商/发售日		销量
46	WS	最终幻想	SQUARE	2000 年 12 月 9 日	104650
47	PS	实况职业棒球 2001	KONAMI	6 月 7 日	101096
48	PS	炸弹人之岛	HUDSON	2000 年 12 月 21 日	98838
49	PS	SD 高达 GF IF	BANDAI	5 月 2 日	97373
50	GB	真·女神转生 恶魔之子 黑之书/赤之书	ATLUS	2000 年 1 月 17 日	97120
51	GB	马里奥网球 GB	任天堂	2000 年 11 月 1 日	94689
52	PS	修女·公主	MEDIA WORKS	3 月 8 日	90872
53	PS	勇者斗恶龙 VII	ENIX	2000 年 8 月 26 日	89613
54	DC	梦幻之星在线	SEGA	2000 年 12 月 21 日	85690
55	N64	实况棒球 BASIC 版 2001	KONAMI	3 月 29 日	84910
56	DC	索尼克大冒险 2	SEGA	6 月 23 日	84508
57	PS	大家的高尔夫 2(Best 版)	SCE	2000 年 7 月 6 日	83095
58	GBA	拿破仑	任天堂	3 月 21 日	82035
59	GB	仓鼠太郎大作战	任天堂	2000 年 9 月 8 日	80996
60	N64	马里奥网球 64	任天堂	2000 年 7 月 21 日	79987
61	PS	世界体育场 5	KONAMI	5 月 10 日	78728
62	N64	米老鼠的赛车挑战 USA	任天堂	1 月 21 日	78435
63	PS2	我与魔王	SCE	3 月 15 日	75277
64	GBA	炸弹人的故事	HUDSON	4 月 27 日	73376
65	PS	洛克人 X5	CAPCOM	2000 年 11 月 30 日	73278
66	PS2	风之克罗诺亚 2	NAMCO	3 月 22 日	71197
67	PS	真·女神转生	ATLUS	5 月 31 日	68980
68	GB	咕噜咕噜卡比	任天堂	2000 年 8 月 23 日	66317
69	PS	天空餐厅	MEDIA FACTORY	3 月 1 日	65533
70	DC	育成足球特大号	SEGA	2000 年 2 月 22 日	64980
71	PS2	急驰的光线 5	TECMO	3 月 29 日	64543
72	PS2	成为机师吧 2	VICTOR	3 月 8 日	64508
73	N64	领导机器人 V2	任天堂	2000 年 11 月 8 日	63777
74	PS	古惑狼赛车	SCE	2000 年 12 月 14 日	61580
75	N64	任天堂明星大乱斗	任天堂	1999 年 1 月 21 日	61320
76	N64	马里奥故事	任天堂	2000 年 8 月 11 日	60764
77	PS	亚西亚	ATLUS	2 月 22 日	60528
78	PS	廉价 1500 系列 Vol.39 THE 麻雀	D3	2000 年 10 月 26 日	59487
79	PS	劲舞革命 4	KONAMI	3 月 15 日	59318
80	GB	口袋妖怪卡片 GB2	POCKMON	3 月 28 日	58839

名次	机种	游戏名称	厂商/发售日		销量
81	PS2	实况职业棒球 7 决定版	KONAMI	2000 年 12 月 21 日	58812
82	PS2	电车 GO！3 通勤篇	TAITO	3 月 15 日	58375
83	PS	实况棒球 2000 决定版	KONAMI	2000 年 12 月 21 日	58342
84	DC	疯狂出租车 2	SEGA	5 月 31 日	58133
85	GB	口袋妖怪金银	任天堂	1999 年 11 月 21 日	54614
86	GB	桃太郎传说由 1 到 2	HUDSON	1 月 1 日	53808
87	PS	枪刃	SCE	2000 年 9 月 28 日	53705
88	PS2	机甲兵团 J 凤凰［序章篇］	TAKARA	2 月 15 日	52920
89	PS	三国志 VII	KOEI	2 月 1 日	52405
90	GBA	快打旋风 ONE	CAPCOM	5 月 25 日	50960
91	PS	合金弹头 X	SNK	1 月 25 日	50036
92	PS2	血腥咆哮 3	HUDSON	3 月 1 日	49591
93	GB	仓鼠天堂 3	ATLUS	2000 年 12 月 15 日	49023
94	WS	机动战士高达 Vol.1 SIDE7	BANDAI	2 月 1 日	48935
95	PS	永恒传说 THE BEST	NAMCO	2000 年 9 月 28 日	48850
96	DC	火暴摔角	SPIKER	3 月 1 日	48834
97	N64	班修与嘉西的大冒险 2	任天堂	2000 年 11 月 27 日	48372
98	PS2	莉莉的工作室 炼金术士 3	GAST	6 月 21 日	47377
99	WS	超级机器人大战 COMPACT2	BANPRESTO	1 月 18 日	47359
100	PS	筋肉番付 vol.3 最强挑战者诞生	KONAMI	2000 年 12 月 21 日	47307

2001 年上半年日本游戏市场软件与硬件销量数据

各机种游戏软件市场份额

（2001 年 1 月 1 日～6 月 24 日）



2001 年上半年家用主机销量

PS2	1,071,296	GB	419,202
PS	115,514	GBA	2,137,064
DC	213,260	WS	197,183
N64	54,636	NGP	13,879

2001 年上半年游戏类型上榜款数

ACT	33	ACT·RPG	5
RPG	21	ACT·STG	3
SLG	12	RAC	3
AVG	7	ETC	16

智慧、勇气和创造力加上一点懒惰 CAPCOM

责编：彩火·阳

本部重议

	威力指数	小编们的评分理由或评价	重议结果
◎天 师	10	Vampire Hunter，本人至爱。2D格斗最高。	8.7
◎莱 因	8.5	街霸系列太经典，不过冷饭炒得太多也不好。	
◎PERFECT	8.5	感觉是非常客观的给分！	
◎彩火·阳	9.0	毕竟是伴随玩家成长的老牌厂商啊！	
◎Danger	7.0	对街霸不感冒，生化旧酒装新瓶。	
◎S·P	8.0	尽管目前狂炒冷饭，但仍掩饰不住往日光辉。	
◎风 林	10	最具奉献精神的厂商，生化万岁！	

胜利应该只是一股前进的动力

对CAPCOM这样的公司你还能有什么其他的评价吗？好象8.7分的评分已经算是从《游戏批评》开始为各厂商评分以来最高的一个分数了。这也是其在业界地位的一个真实反映吧。自从CAPCOM宣布单独为NGC全权推出《生化危机》系列作品后，彩火不能不认为现在CAPCOM是否也在谋求业界主导人的地位——也就是类似PS2阵营中老史的位置呢？回想当初DC普及时CAPCOM倾尽全力的样子，甚至怀疑这种野心从那时便已开始，只不过在对待倒霉的世嘉时它还是相当谨慎。如今强强连手的话还真不知后果如何……

你真了解CAPCOM吗？

首先，我们应该把CAPCOM当作一家大型企业，而不是单纯的游戏软件公司来看待。

作为现代化的大型公司，在业务面上很少会走单一路线，依靠多样化业务间的相互弥补，企业将会获得更多机遇和利益增长点。这种国际化的做法在不少世界知名企业上得到无数证实，包括国内不少名牌企业也陆续走上多样化发展的旅途。像国内原先靠“攒散机”起家的联想，如今在以家用PC为主打业务的基础上，已经打起互联网、电子商务等新旗帜，而且不断向更多领域渗透。

各位读者从右面列举出来的公司简历中可以看出，CAPCOM所经营业务范围相当广泛，而游戏软件的开发制作只不过是重中之重罢了。比较奇怪的是，以游戏起家的企业怎么会涉及保险、饮食、不动产这些与本业干系不大的业务呢？当然如果把CAPCOM当作公司来看其实也并不过吧。

CAPCOM公司概要

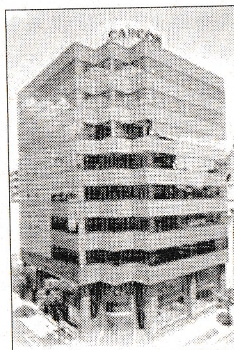
现任社长：迁本宪三
设立年月：1979年5月30日
职　　员：1009人(平均31.2岁)
会社地点：大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
资 本 金：273亿7012万6390日元
营 业 额：368.96亿日元(2001/3期)
开发对应机种：SS、PS、DC、PS2

公司主营事业

①经营家用、业务用游戏软件以及相关玩具的企划、开发、制作与销售
②不动产借贷、管理和中介业务
③意外保险代理业务
④主题公园经营事业
⑤图书等出版物的制作贩卖业务
⑥电影、动画的企划、制作和销售
⑦金融业
⑧饮食业

彩火的臆测

CAPCOM经营业务范围其实不止上述所列。彩火觉得作为日本业界软件巨头之一，通过不同性质业务的配合，可以为客户提供更完善的服务。譬如公司经营出版事业，可以为游戏玩家在第一时间内推出最详实的游戏攻略本；而自身经营的保险业可以为自身主题公园提供更体贴的保险服务；饮食业自然也是在大型街机中心的多口味需求下产生。以次类推，一些看似不同的业务其实可以产生内在互补效应，使企业在提供给玩家更多服务的同时，也能为自己带来更多利益。



CAPCOM设立在大阪的总部大楼。

CAPCOM 游戏开发组现状



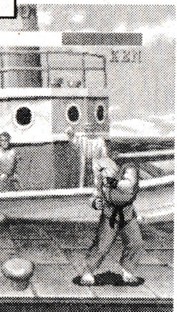
从 1979 年公司成立以来，CAPCOM 一贯秉持着创新严谨的精神，已经为大家"奉献"了大量优秀的游戏作品。这些优秀作品均出自 CAPCOM 的各个开发小组。目前 CAPCOM 内部共有六个开发部，这些开发部现在除了开发对应家用机和街机的游戏外，也着手针对 i-mode 等等新类型游戏层面进行着研究与开发，并力图保证自己在新领域上的创新和竞争力。此外，从"PLAZA CAPCOM"开始，CAPCOM 在游戏设施的经营上也相当积极。

网络游戏：早人一步



CAPCOM 在网络连线软硬件的开发和探索上也是相当积极的。从 CAPCOM 与 KDDI 协力开发"网络连线服务"开始，真正意义上的网络实用化算是在家用游戏主机（尤其是 DC）上得以实现了。不少玩家都通过网络实现了诸如在线对战等新玩法。此外，CAPCOM 在 PC 上也正与宝岛社一起进行着网络连线 RPG《RAYNEGARD》的开发。今后，CAPCOM 也仍将朝网络化的方向前进，并已先趋者的身分，创造更多全新的"游戏"来献给玩家。

与众多企业间展开合作



或许玩家对 CAPCOM 有各自不同的看法，而且不少人会戴上有色眼镜来看待 CAPCOM"炒冷饭"的秉性。其实换个角度来看，CAPCOM 同一游戏会出许多版本的做法其实也是他善于与其他公司合作，并在合作过程中表现亲和力的特点。在日本业界能够撑大梁的几个重量级厂商里，CAPCOM 作品涉及范围（主要是在不同主机间）是最广泛的。她在涉嫌偷懒的同时，其实也为不同玩家做了一些很实际的工作。再说，对于一家企业来说，善于与行业内各公司交流，与不同行业合作也是符合世界经济潮流发展的要求。如果世嘉能早些走走 CAPCOM 的风格，或许也能多攒些实惠。但如今变革后的世嘉很可能会成为 CAPCOM 自我路线上一个很大的竞争对手。

彩火对 CAPCOM 的乱弹

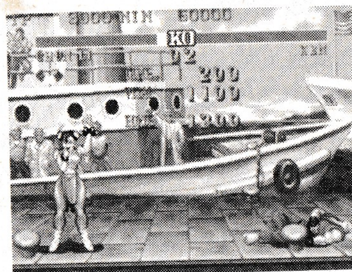
CAPCOM 随心谈



了解 CAPCOM，自然应该从了解《街霸》开始。在游戏界，一部好的游戏可以成就一个优秀的公司。在日本，因为 DQ 的出现而造就了 ENIX；在欧美，因为《命令与征服》而发达了 WESTWOOD。当然也有靠点滴之功积累出来的名牌企业，但他们的成功肯定不如所举两者来得猛烈，来得悠久。

街霸的影响力

面对老态龙钟的 DQ，尽管史克威尔被视为新时代 RPG 领头羊，尽管《最终幻想》的造价日益攀升，可在 DQ 朴实的衣领下，她仍会在一个 400 万数量级的数字面前低头。



CAPCOM 的成就算是类似 ENIX 吧。《街霸》的出现带来的不仅是新感受，也是一种新鲜的制作体验。从电子游戏出现的那天开始，就有无数个程序和故事在玩家面前展开。而这种对抗一直缺乏人与人的直接交流。说《街霸》是一种升华，关键在于她将玩家的对抗明白得展现在画面上，而这种展着实令玩家们热血沸腾。

《街霸》的成功为 CAPCOM 换来了金子招牌，同时水涨船高地使自己其他作品也提高了地位。对于能出超级精品的公司，人们往往怀抱景仰的态度，就像一些人对史克威尔的崇拜一样，那个时代肯定有不少人对 CAPCOM 心怀崇敬之心。同时也造就了一个名制作人——冈本吉起。或者说是冈本吉起创造了 CAPCOM 辉煌也并不为过。

凭借这点，我们就应该承认 CAPCOM 是一个富有创造力的公司，因为她推出了划时代的作品。她成功了，所以她是英雄。

或许不少人否认 CAPCOM 的创造性，因为她太会"推陈出新"了。面对 90 年代初，十余部几乎改变很小的街霸系列，许多人都会赞同"CAPCOM 是炒饭高手"的论断。不过我倒是认为在这种懒惰的表面下，其实还有一些细微的创造性值得人们体味。

格斗游戏要求的，最根本的应该还是内部的平衡性好坏和缜密与否，这是格斗游戏从华丽、暴力、甚至血腥

为卖点过后必然溯求的本质。正是因为这个规律，才会有《真人快打》的衰落，才会使《真·侍魂》成为值得怀念的精品。

画面是好做的，但没有灵魂的画面就像没有骨头的散肉。但这种灵魂如何得来，如何成为能够推敲的灵魂呢？

到现在为止，任何科学家都会承认一个事实：大自然是最有创造性和最缜密的科学家。人或许可以通过飞行器械实现飞行的梦想，但即使过去千万年，人类可能都无法用机械手段达到类似鸟类身体那样适合在空中任意停留的构造。自然界这种完美的应对关系的产生其实也很简单，不过就是数十亿年时间里不断调整的积累而已。

完美的事物从来没有一蹴而就的，连财大气粗的微软，也在不停地花大钱修改 WINDOWS 内码。

姑且让我们把 CAPCOM 以前的做法，看作是一种自我调整。在新类型游戏出现前期，这种做法应该是更无可厚非的吧。至少，到现在这个二维格斗稍嫌没落的时代，只有《街霸》系列还能保持青春常驻吧。



僵尸带来的创造力

说 CAPCOM 是富有创造力的公司，并不仅仅限制于《街霸》的成功上。

在日本业界，就拿史克威尔来说吧。尽管史氏看家宝《最终幻想》一直热潮不减，其他叫座的游戏也不在少数，但都不能算是有创新的作品。华丽CG、三维 RPG 都只能算到 FF 帐上，其它没有什么作品能够引来业界抄袭的风潮。

CAPCOM 的厉害就在于她能创造潮流。

不能否认，僵尸题材和三维冒险都不算是 CAPCOM 首创，但两者结合带给玩家的魄力和恐惧却达到了空前的程度。《生化危机》创造了又一个游戏里程碑，尽管她的意义或许不及《街霸》，但她仍旧引来大批抄袭者，引来了一个新游戏高潮，也造就了一个名制作人——三上真司。

但这次 CAPCOM 的懒惰真是无法原谅，因为这个类型是不需要再推敲的，而版本不同却没什么区别的作品却充斥了各种主机。最令人不能容忍的就是《维罗尼卡》完全版的阴谋。几乎没有任何变化的完全版在 PS2 上推出还有情可原，但 DC 版的推出不免有骗子之嫌了。可令人吃惊的是，DC 版完全版竟然还会有 5 万左右的销量（《索尼克大冒险 2》日本销量才不过 10 万左右），倒是不能不佩服 CAPCOM 在宣传上的独到之处和号召力。

CAPCOM 公司大事记

时间	事　件
1979/5	公司成立，公司名称为 I.ARU.M，资本金 1000 万日元。
1984/5	本社第一款街机作品《VULGUS》登场。
1984/6	自社销售部门成立。
1984/7	开发并制作和销售本社第一块街机机板。
1985/5	制作本社第一款家用游戏——FC 版《1942》。
1986/7	与任天堂公司合作在 FC 上开发游戏。
1986/8	在加利福尼亚本社美国分部 CAPCOM U.S.A。
1989/7	CAPCOM 街机名基板 CPS－1 开发成功。
1990/1	在经过合并和吸收其他分公司后，公司名称正式命名为 CAPCOM。
1991/5	公司松原事务所在大阪设立。
1992/3	发行面额 500 日元或 50 日元的股票。
1992/10	公司作为法人正式在日本证券协会记录。
1993/2	札幌营业所设立。
1993/4	福冈营业所设立。
1993/5	新股票发行。
1994/2	平野事业所（大阪市）设立。
1994/7	仙台营业所设立。
1994/9	名古屋营业所设立。
1995/7	在中国与东南亚贩卖本社产品，并在香港成立亚洲分社总部。
1996/5	在三重县上野市建立上野事业所。
1996/6	发行总价 250 亿日元的本社无担保社债。
1996/7	本社新总部竣工，搬至大阪市中央区内平野町。
1997/6	为扩大美国销售，又在美国设立多家分社。
1997/8	松原事业所关闭。
1998/12	平野事业所关闭。
2000/7	为扩大欧洲销售，在英国设立分社。
2001/3	北关东宫营业所设立。

机战制作人寺田贵信访谈录



本期佳宾是"超级机器人大战"系列制作人寺田贵信。本篇文章将彻底围绕着"机战"这个主题，呈献给喜欢"机战"的朋友。而采访者仍旧是大家熟悉的冈本吉起。

检视在 GBA 和 DC 两个崭新硬件上所展开的两款《机战》新作！

每次构思新标题时都是令人相当苦恼的

冈本：在 GBA 上发售的新作是"超级机器人大战 A" 没错吧。那个 A 是"Advance"的 A 吗？

寺田：是啊，虽然是打算用"～Advance"的，不过因为有着种种的问题，所以还是用"A"这个字来做代表，不过总觉得念起来语调上还是有一点不太顺。每一次在决定新标题时也是让我们相当烦恼的，虽然"超级机器人大战"这个标题是固定不会更改的，不过在思考标题的前后要放什么字的时候，每次都相当头大。

冈本：那么为什么不用像"2"或"Ⅲ"这样的数字呢？

寺田：大致来说，以前最初是用"第二次～"这个名称的。因为会有那种第二次世界大战的感觉，就语调上来说也很顺。不过，出乎意料之外的连着用就觉得不顺了。在"第二次～"、"第三次～"之后，这种取名法就用到"第四次～"为止。

冈本：那么，叫"一年战争"如何呢？

寺田：这太……（笑）在"第 N 次～"之外我们也用过"～S"以及"～F"来当做标题。不过像是"Z"则是因为"高达"已经用过了，所以不能用，因为这会有利用其他作品的名号来打知名度的嫌疑，因此像是"DASH"或是"DASH TURBO"等等的都不能用。

冈本：虽然现在我才能说出来，"街霸Ⅱ DASH"是因为和"街霸Ⅱ"意思上几乎没有什么改变，就是代表"A＝A′"的意思才采用的，跟变的比较快的问题一点关系也没有。

寺田：真的吗？

冈本：是真的，它取名的过程就是如此的简单。而再下一款的"DASH TURBO"的"TURBO"，则是因为加速这个语意上的意义而使用的。虽然"TUROB"这个单字本身并没有任何加速的意义在，不过总经理说"如果能够快一点的话就给它 TURBO 吧"，如同一声鹤鸣，就这样子决定了。

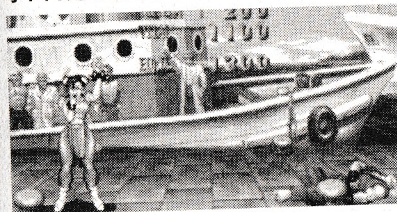
寺田：是这样的吗？当时我还是个现役的玩家，可是玩起来的时候并不觉得名称上有什么不协调的感觉。

冈本：那么，试着把"A"倒过来用如何呢？

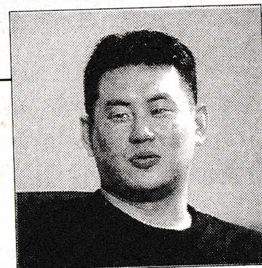
寺田：咦？您是说"超级机器人大战 Turn A"吗？

冈本：我觉得用这个名称也无可厚非啊。

寺田：这也不妥吧……（笑）。



这就是寺田贵信先生！



寺田贵信（TERADA TAKANOBU）
株式会社 BANPRESOFT
开发课 SR 制作团队领队

简历

1969 年 11 月 11 日出生，31 岁 B 型血，京都府京都市出身的正港京都人，1993 年进入 BANPRESTO。从 PS 版至今，一直负责统筹规划"机战"系列的开发工作。兴趣是开车兜风、玩游戏、做高达模型等。

代表作品

- 超级机器人大战 α（PS）
- 超级机器人大战 α 外传（PS）
- 超级机器人大战 COMPACT（WS）
- 超级机器人大战 64（N64）
- 超级机器人大战连结对战（GB）

个人趣事

●惧高症与狭窄空间喜好症

寺田最不擅长的是饮酒与高的地方。在被冈本问到"你玩不玩蹦极"时，他回答说"先不讲跳下去，我光是走到跳台上就很难了"。相反，他相当喜欢狭窄的地方，像是棉被柜或是卧铺列车的狭窄床铺，都是能够开敞心胸的地方。

●被"无敌铁金刚"追逐的心情

由于是"机战"系列的制作人，寺田的周围经常出现的游戏爱好者都具有相当独特的作风。像在游戏展中会被无敌铁金刚追着跑，一离开展场就有真盖特机器人迎接等等。

插曲：相当正经地试玩 GBA 版“机战 A”

寺田：“机战”是从 GB 开始起步，然后在 SFC 逐渐成长的系列作品，所以一回想起当时的情景会涌现出相当多的回忆呢。这次在 GBA 上推出，在某种程度上也是有种回归原点的意义在。

冈本：从 ROM 卡带上读取可以说是相当的快，不过容量不大这一点来说则是相当的辛苦。

寺田：最近因为一直都是在做盘子（CD 等等），所以 ROM 卡带的开发带来了不少新鲜的惊奇。在 PS 版还在读取资料的时候，“A”的战斗画面就结束了。对了，说到这，您要不要试玩一下我们的测试版？

冈本：当然要罗。

（冈本先生开始进行“机战 A”）

冈本：这是其他版本的移植版吗？

寺田：不，这一款是完全原创的新作。

冈本：啊，糟了……敌人太强了。

（冈本先生逐渐的集中精神起来）

冈本：虽然我不是玩家，不过像这种需要精密计算的游戏我却相当擅长。玩了一会儿，感觉这游戏好像会跟着我的声音做出反应似的，这作品有做音声辨识吗？

寺田：不不，我们没有做（笑）。

冈本：啊啊，是这样呀。唉呀，被 K 到了？

寺田：不过，要不要放音响辨识的这个企划，在某一个时期曾经被热烈地讨论过。例如在施展盖特光线（盖特机器人）的时候，不对着麦克风大喊“盖特光～～～线～～～～！”的话就施展不开等等。但是，因为“感觉过于愚蠢”的理由而放弃了。要是被家人看到的话肯定会觉得很没面子，也容易吵到附近的人。

冈本：在三更半夜大喊“金钢飞拳”的话大概会被邻居抗议吧

寺田：而且这些功能实现起来也很困难。在 DC 版的“α”里面，要不要只对 GIANT ROBO 作音响辨识呢？我们也曾经考虑过这件事。做出喊着“机器人出拳吧！”就会出拳的感觉。不过，因为工作人员说“太麻烦了”而被拒绝掉了（笑）。对了，要不要看 DC 版的展示画面？

冈本：等一等！因为我现在有无法离手的理由存在。（暂时沉默着集中精神在游戏上）……这实在是无法令人关机呢！呜哇太棒了！帅呀，赢了！

寺田：您已经过关了吗？

冈本：不知不觉的就玩下去了。不，当然我也兼着除错罗（笑）。这款游戏要破关大概要花多少时间呢？

寺田：份量大概和 SFC 的“第四次～”相同，游戏的进行时间就因人而异了，应该是不会花太长的时间才对。因为读取资料不花时间，所以游戏进行的节奏也相对地加快很多。

爸爸是否能瞒着家人偷偷地热中于《机战》呢？

寺田：那么，请接着看 DC 版“α”的展示画面吧。

（开始放映“机战 α for Dreamcast”的录影带）

冈本：哇～，这是什么？实在是太帅了。虽然很不好意思，不过看了之后又想玩了。不过，其实我并不是非常喜欢机器人题材。

寺田：不会吧，看您是那么熟悉游戏里面的细节。

冈本：工作的关系，所以不得不玩。因为过了 40 岁还说我喜欢机器人，是件相当不好意思的事情（笑）。我想 DC 版应该加入了精彩的配音吧。

寺田：GBA 虽然是无法收录进去，不过这里就有做完整的收录了。

冈本：“高达”的阿姆罗会大喊‘爸爸，我现在实在是激烈的感动着啊！’吗？虽然这样做好像会破坏掉整个世界观的样子。

寺田：那句台词不是“巨人之星”的星飞雄马讲的吗？（星飞雄马和阿姆罗的配音员是同一个人）我是有点想这样子试看看啦。不过怕被骂就是了（笑）。

冈本：果然 DC 版这边还是做的相当有魄力。这个虽然也很不错，不过在家里玩还是得要有一点点的勇气才行。

寺田：为什么呢？

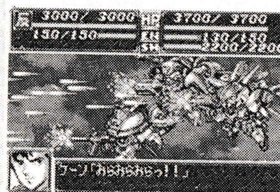
冈本：在家里玩的时候，一边配合着无敌铁金钢的主题歌一边热唱的样子，要是被孩子问到‘爸爸在干什么？’的话，实在是没有办法很快的回答‘工作！’吧。

スーパーロボット大战 A

GBA 超级机器人大战 A

9月21日 SLG + RPG

BANPRESTO P:寺田贵信



在 GBA 开始的“机战”新系列！

BANPRESTO 进入 GBA 的第一款作品，就是这款《机战 A》。在这个系列初次现身的作品有“机动战舰 Nadesico”与“机甲战记 Dragner”，搭配着和原作相关的机体所带来的“合体攻击”、及进行支援攻击与防御的“援护行动”等等新系统。加上和以往掌机彻底区隔的大魄力画面，能够实现让游戏爱好者感动流泪的场景。当然各个机器人动画的主题曲也确实收录了，很容易上手，而且内容也是非常正统哦。

寺田讲述的《机战 A》魅力！

●内容丰富度和 SFC 相差无几

寺田认为“GBA 的性能几乎和 SFC 相等”。《机战 A》内容和 α 相比虽然规模较小，但以掌机游戏来说，则是能够以充分来称赞了。

●资料的读取不花时间

因为采用 ROM 卡带，所以从地图画面转移到战斗画面时，几乎不用花费像 CD-ROM 那样的资料读取时间。因此可以缩短



游戏的进行时间，可以更舒适地玩游戏。

●相当适合低年龄层

虽然是以无敌铁金钢等等的古老机器人为主角的“机战”，不过寺田先生说“低年龄层玩家却意外地不分新旧都颇能接受”。以中小学生相当风行的 GBA 来发行，相信可以得到低年龄使用者的支持。

寺田：哈哈哈(笑)！

冈本：要是在大喊“金钢火焰！”的时候，家人都站在背后的话该怎么办呢？这样想的话还真是糟糕啊，不偷偷的玩这个游戏是不行的。不过我对卡通歌不是很熟，所以关系还不是太大就是了。

寺田：不会不自觉地就唱出来吧(笑)。



一玩下去就会不自觉地把必杀技台词给大声喊出来。

冈本：这个游戏会不会被玩家说难度实在是太高了呢？

寺田：曾经被这样说过。因此我们在PS版的“α”有把难易度调低过，不过却反而被人家批评说是“太简单了”。

冈本：像这种关于把难易度调的太难或是太简单的反覆过程是不会结束的，不管你怎么做都一定会有人批评。为什么不就以自己所认定的难易度为基准来加以贯彻到底呢？这样做应该才能稳稳的抓住固定的使用者才对。

寺田：不过，最近“机战”已经把使用者调整难易度的功能给做进去了，所以对于这方面应该是没有问题了才对。

スーパーロボット大戦α

DC **超级机器人大战α**

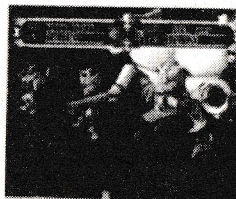
8月30日 SLG+RPG

BANPRESTO P：寺田贵信

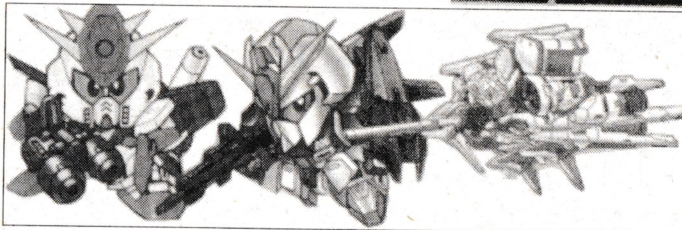


画面更新且魄力倍增的DC版！

这是把PS发售过的《机战α》移植到DC的版本。不过，战斗画面已经进化到以全多边形动画来呈现。还有，新增加曾在Sunrise Intaractive的“Sunrise英雄谭”系列(DC・PS2)活跃的“机甲武装G Breaker”的机体与角色。以及在PS版所没有提及之前往“真结局”的路径也一并追加了。



虽然是DC上惟一一款机战作品，而且也是用多边形的首次尝试，但正因为是一种尝试，所以作品的销量和品质并没有达到出色的程度。或许这正是一个前奏曲，是后面β、γ作品的一个检测道具？



永远抓住男儿心而不离开

BANPRESTO家传技艺~机器人和英雄

因为想制作高达机器人而来到东京……

冈本：您是在什么样的机缘下进入BANPRESTO的呢？

寺田：我以前就相当喜欢机器人，就算毕业后要找工作，我也因为“想制作高达的塑胶模型”而远赴东京，去BANDAI参加就职考试，只是我没有被BANDAI录取罢了。又因为我也相当喜欢游戏，就在“做游戏也不错”的思维下，加入了BANPRESTO。

冈本：那么，您入社的时候就是SFC的全盛期了。

寺田：是在SFC问世经过了一段时期之后。不过也做FC的游戏，因此看到GBA的《机战A》的ROM卡带时会觉得很怀念。

冈本：“机战”这款游戏是针对特定游戏迷的机器人游戏，因此玩家们应该会把寺田先生当做机器人偏执狂吧，事实又是如何呢？

寺田：不，我的确是个机器人偏执狂。

冈本：我看还是叫重度玩家好了。不过玩家们也真的很奇怪，你们是否以偏执狂为对象来制作机战系列呢？

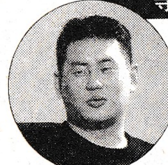
寺田：不过，我从以前就是看着假面超人以及机器人卡通长大的啊。

冈本：而我对于动画以及机器人熟悉起来还是在进入社会以后才开始的。

寺田：我们这一代人，在辨别说这部机器人动画是无聊还是好看之前，自然而然的就会去观看了。在小的时候我就是BANDAI产品的俘虏了。我在和BANPRESTO的前社长，又曾经是制作过超合金玩具的人第一次见面时，会有一种“我原来是被这位大叔尽情地玩弄过”的复杂感受。

两人回忆里的机器人动画

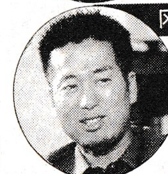
两人都是游戏专家，也都对机器人动画很熟悉，那就看看他们印象中留存的最棒机器人是什么。



寺田先生的回忆

无敌铁金钢VS暗黑大将军”

寺田小时候就看的电影。铁金钢被谜之机械兽军团打倒后被新型大魔神救出的一幕实在令当时的孩子们热泪盈眶。寺田说：“那一幕带给‘机战’各种影响”，而暗黑大将军也成了“机战”里的常客。



冈本先生的回忆

“机动战士高达”(初代)

以前被前辈软禁，马拉松式地看了一年的录影高达，因此对“高达”的情节了若指掌。冈本说“不过实在是太辛苦了……”。现在冈本先生虽然很喜欢高达，不过在回想到这段往事时，就会热泪盈眶。

冈本：在见面之后您一定是相当失望吧。

寺田：不，我还是被尽情的玩弄着(笑)。

冈本：虽然说是超合金，不过却很容易的就把它给掰断了，我来 BANPRESTO 也想问问关于这方面的问题。

寺田：实际上那是亚铅合金而已。在我知道真相的时候，有想过"那就别叫它'超'合金嘛"！我以前也搞丢过无敌铁金钢的金钢飞拳，对于超合金可是有着相当多的回忆呢。

关于机器人的各种疑问直接向寺田先生发问

冈本：不过"机战"也是个相当辛苦的题材。不管是什么机器人，在原作中作为主角一定是最强的。对于看过动画原作的人来讲，会不会想说"这台机器人怎么可能会那么弱！"呢？

寺田：不论是哪台机体在原作中一定是最强的。所以说谁是最强的，不论是谁大概都说不来。

冈本：可是，无敌铁金钢跟大魔神在刚出场的时候实在是弱的可以，在这里会对实力做出调整吗？

寺田：的确，它们都是 18 公尺高。

冈本：这样说的话"萨普格尔"也有出场吗？

寺田：有在"α 外传"中出场。



掌机玩时间长了，胳膊都有些酸了。

冈本：萨普格尔是使用汽油引擎的，所以到早上引擎点火就变得不容易，这部份也有重现出来吗？

寺田：没有。

冈本：操纵也是用方向盘来控制的。到底是如何来操纵的呢？我对于机器人实在是不够了解。

寺田：从还记得萨普格尔是用方向盘来操纵这点看，您对它实在是十分熟悉。

冈本：真是奇怪，放映时我已经是大人了，所以应该是没看过这部动画。还有一点我一直想不透的是，"高达"的夏亚·阿兹那布尔与"Z 高达"的克瓦特罗·巴吉纳同时登场过吗？

寺田：啊啊，他们是轮流登台的。在敌方他就是夏亚，而在我方他就以克瓦特罗上尉的身份出来。

冈本：我想看到他们同时出来～。

寺田：这就有点……。

冈本：我非常的喜欢克瓦特罗，巴吉纳的百式。以前的高达我就只看到"Z"，接着我就一口气跳到前年放映的"Turn A"去了。因为人物设定是由 CAPCOM 的插画家，AKIMAN 的安田朗所设定的，所以我就全部都看了。翘胡子(Turn A 高达)有受到玩家的欢迎吗？

寺田：相当受欢迎，在"α 外传"里面它也有出场。

冈本：那个设计虽然我一开始总觉得不对劲，不过一直看 也就觉得习惯了，真是不可思议。我虽然已经重复很多次了，不过我还是得声明，对于机器人动画我还是很不了解的(笑)。

会记得卡通歌都是因为属下以及"机战"的缘故

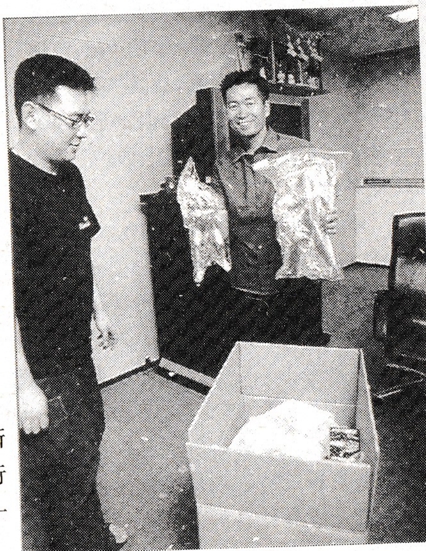
冈本：我很介意的地方还有很多呢，像是"无敌铁金钢的金钢火焰为什么在极近距离就无法施展"，以及"木兰号的木兰飞弹是在哪里生产的呢"？之类的。不过，我真的在小时候没看过卡通，而是在进入这个业界之后才开始的。卡通歌也是因为"机战"与 AKIMAN 在工作时唱的歌而记得。还有时被他们拖到卡拉 OK 连唱卡通歌！不过我还是没什么歌会唱，所以总拜托他们不要唱《巨人之星》！因为我只会唱这首歌而已。

寺田：我则是因为工作的关系，所有的机器人动画我都会从头看到尾看过一遍。就算是和工作没有直接关系的动画，我的属下还是会一直看着同一卷动画录影带，所以不知不觉中我就记住了里面的内容。

冈本：因为工作时唱的人很多，所以像《新世纪福音战士》与《樱大战》的歌，也是不知不觉记得的。

寺田：这两个作品似乎大家都会唱呢。

希望《机战》的风潮也能席卷年轻人和小孩子



寺田：最近日本高中生年纪的年轻人都不知道"高达"了，它们第一部看的作品多是"高达 W"之类的。

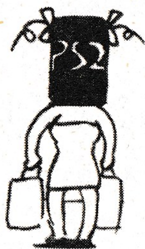
冈本：我第一次看到"高达"时已经是大人了。

寺田："机战"系列的核心人群是 20 岁～30 岁的人，不过更小的孩子对于从未见过的机器人却也能毫无隔阂的接受它们，也有小孩子知道无敌铁金钢是什么，不论它是新动画或是旧动画。

冈本：也有和父亲一起看动画的例子。

寺田：是啊。所以"机战"为了要开拓新的使用者，不往更低年龄层扎根是不行的，会前进到 GBA 也是因为意识到这一点的缘故。

PS2的有趣之处



本文摘译自日本月刊《电击王》2001.9

本文原作者岩崎启真曾经参与过PS2开发工作，对于PS2的性能和内里机制非常了解。本文是专门针对PS2硬件构造的见解文章。由于原文技术性比较强，本文经过一定的删节。

本人对PS2的总体感觉就是——这到底还是一部实现了“和迄今为止游戏主机想法不同的密合型/并列多工处理主机”理想的主机。

到现在为止，被称为多工处理的主机并不在少数。最早的计算机算是富士通个人电脑FM－8；游戏主机上由MEGA DRIVE、SEGA SATURN等为代表；甚至现在个人电脑比较好的主机板上放上复数的CPU，再使用Win2000或是NT的话，也能实现简单的多工处理(如果真的要说的话，Power MAC G4在出厂时就已做好了双重处理系统)。

不过除了使用Win2000或是NT这种方法以外，“多工处理能使主机高速化”这点虽然在理论上是可行的，不过在现实中却几乎是不可行的。而且就算是用Win2000或NT来从事多工处理，除非用来做3DCG、PhotoShop上的滤镜这些图象处理，或是拼命地处理众多资料这些极瑞用途外，多工处理可说是没有什么价值的。

但就多工处理而言，特别是在有传送资料的必要时，将资料控制在不矛盾状态下的“交握”动作，就会变成“处理速度不够快的元件甚至会影响到主机表现”的状况。所以正因为传送资料有其实质的必要性，因此它的速度在多工处理的主机表现方面便有相当明显的影响。

也就是说，对于以价格便宜为前提的游戏主机，或是便宜的个人电脑而言，使用多工处理是一件比较困难的事。在现实上，普通游戏主机只要一完成初期设定，剩下的就是在处理通讯量较小的音效类档案，或是资料流程程序上由显示晶片进行处理这些层次上的使用而已。对游戏主机而言，这样的技术可以说是等于没有也不过份。

可是PS2把多工处理有利的高速部份全部集中在一块晶片上。这样一来，为了在“交握”或是资料存取上能够快速的进行，以一块集中处理晶片的巨大汇流排和高速DMA(直接记忆

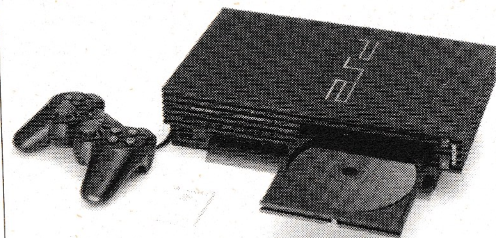
体存取)，强制性地把大部份“多工处理不利因素”给瓦解了。

正因为这才是原本PS2的中心思想，因此对于程序设计师们而言，初期的开发工作简直就像是恶梦一样吧(幸好我没有亲身体验过)。大概就像我面前所写的“迄今未曾出现过”的说法一样，就算是看了样本，也还是完全不懂。在能够好好的做出东西来之前，程序设计师不先经过一番猛烈的训练是不行的。

而且，正因为PS2的核心晶片是特制的(也许该说一部份是特制的……)，不管是这个程序还是那个程序都需要组合语言来编辑，在程序师那里都是头痛的代名词。所以PS2在发售之后不久便出现了“游戏完全做出不来”、开发“困难重重”等等的事情发生。

可是，对于这“多工处理”来说，还是有它自己有利的方面。因为PS2的构造是把大的模组进行程序分割之后，只在其间做资料传输即可。因此只要做好该模组，例如高速的3D程序库，下一个软件就能简单的袭用。

而且，只要某个部分有所改良，整个程序都会一起得到高速化提升，这可说是具有非常有趣的特征。所以，PS2在经过一年左右的时间让开发技术成熟后(具体而言便是《鬼武者》发售前后)，PS2上作品的发售数量突然就增加了，而且品质也向上提升了许多。



此外，因为前述的程序库具有极高的独立性，使得它拥有个别贩卖的可行性。事实上，PS2中称为韧体(Middle Ware)的部分便有相当大的部分就是指这个程序库。

经过一段时间的经验总结后，PS2对厂商而言已经产生了让人觉得有趣到按耐不住的感觉，许多开发工作都走上了正轨。

顺便一提，PS2的多工处理思想根据其特性，也可以适用到开发用机器上。PS2开发用机器完全可以进行单机作业，或是像电脑一般地连接在网络上，如果再使用传输机能，便能进行除错工作。

而且PS2的程序经验还持有能够让全世界程序师通过网络实现资源共享的优点，只要使用PS2的Linux组件，完全可以跟世界上任何一个地方的朋友进行合作，达成游戏制作普及化的可能性。当然这在目前还是一种理想，但如果实现，那将是多么开放、令人兴奋的啊！

任天堂初心会"SPACE WORLD"回顾

Nintendo スペースワールド2001

作为NGC发售前的重要展会，到底是什么样的呢？本文将带您窥知一二。

本文摘自：台湾省杂志《FG周刊》2001.8.11期

GAMECUBE 17款游戏参展！！

目前众多玩家最关心的任天堂GAMECUBE主机已于9月14日上市，而本届展会自然是以NGC为宣传主力中的主力。

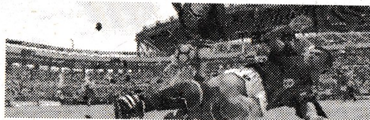
本届展会令人兴奋的是这里不再像以往几年那样展会上只有任天堂自家的东西参展，而是有不少大型厂商，像SEGA、EA这些名牌企业在现场也推出了不少能甚至能玩到的新游戏，例如SEGA的"梦幻之星网络版 for GC"，HUDSON的炸弹超人系列游戏"ボンバーマンジエネレーション"等等，包括任天堂本社作品一共有17款游戏在本届展会上进行了展示。

至于GAMECUBE主机颜色与松下电器所推出的相容GAMECUBE游戏DVD PLAYER情报也在展会上进行了公布。



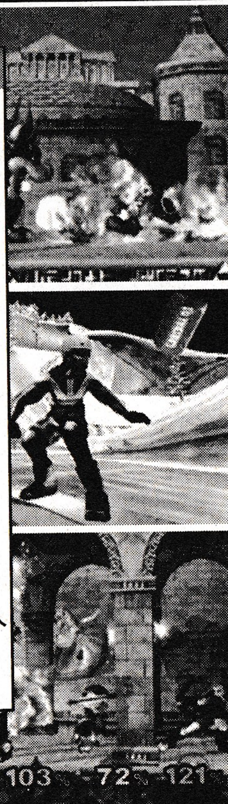
游戏开发厂商参展游戏发表

今年SPACE WORLD上GAMECUBE首次现身。加上之前任天堂已经发表的多款参展游戏，本次展会上各游戏开发商参展的游戏也已经确定了17款。首次出现的游戏软件有EA·SQUARE的"FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP"与HUDSON的"ボンバーマンジエネレーション"等，整个展会可以提供实际体验的游戏总共有15款，这些都令到场的众多玩家心动不已。



任天堂GAMECUBE出展游戏一览表

厂商	游戏名称
EA SQUARE	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP
EA SQUARE	SSX TRICKY(暂称)
KEMCO	？？体育馆
SEGA	VR 足球 3Ver.2002(暂称)
SEGA	梦幻之星网络版 for GC
SEGA	超级猴子球(SUPER MONKEY BALL)
SEGA	索尼克大冒险 2
任天堂	任天堂明星大乱斗 DX
任天堂	路易的鬼屋
任天堂	外星探险(ピクミン＝pikmin)
任天堂	ウェーブレース　ブルーストーム
任天堂	动物森林＋(PLUS)
任天堂	星战火狐大冒险
任天堂	动物番长
HUDSON	エターナルグークネス 招かれた 13 人
FROM	ボンバーマンジエネレーション
SOFTWARE	RUNE(暂称)



GBA参战游戏画面公开

这次SPACE WORLD中将展出55款预定年底前发售的GBA游戏，如果再加上GBC游戏，在会场上实际可以玩到66款掌机游戏。任天堂的《马里奥GBA2》、《圣火降魔录——封印之剑(暂称)》、KONAMI的《ゴエモンニューエイジ出动！(暂称)》等，全都是令玩家注目的大作。

游精彩绝伦的特设区

SPACE WORLD除了可以体验GAMECUBE与GBA的新作游戏外，还有许多特设区，其中活动舞台更是不容错过，因为任天堂的人气游戏"星之卡比(星のカービィ)"已经决定于10月推出电视动画版，现场除了公布详细的状况外，还上映了第1话的内容。此外还有"任天堂明星大乱斗DX"格斗大会、GAMECUBE主机与周边机器、松下制DVD相容机等展示区、e卡片体验区等等，都是极具魅力的活动。

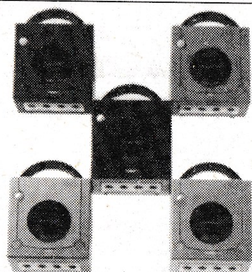
特设活动区

活动舞台	《任天堂明星大乱斗 DX》格斗大会决胜舞台、《とつとこ ハム太郎》变装秀、魔术幻觉秀等活动均会在此举行。
《任天堂明星大乱斗 DX》格斗大会预赛区	《任天堂明星大乱斗 DX》大会预赛会场。除了比赛外，现场也设有多台主机，因此可以在此先做练习来向大会挑战。
卡片体验区	除了可以先行体会 e 卡片与 e 刷卡机所内含的情报外，还有许多小游戏也很有趣喔。
GAMECUBE、GBA 展示区	GAMECUBE 主机与周边机器、松下制 DVD 相容机等各式各样的商品都可在这里看得到。而松下制的 DVD 相容机是首次在日本亮相，怎可不先人一步目睹它的风采。

GAME CUBE 闲话点点

主机的颜色

原本 GAMECUBE 发表时，总共公开了五种颜色的主机，不过这也只不过是“假定”而已，真正的主机颜色到底为何呢？“9 月 14 日当天只会推出紫罗兰一种颜色的主机而已，至于其它颜色会再根据市场需求再作检讨。”(任天堂广告部)。虽然现阶段只预定推出一种颜色的主机，不过将来会增加颜色的可能性极大。

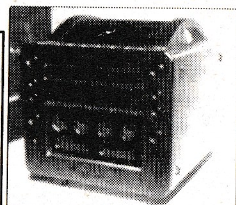


和主机同捆的周边

本届展会在会场上特别准备了一个专门区域，以展示 GAMECUBE 的周边机器。对于和主机同捆发售和配备的周边机器现在是否已经确定的问题，任天堂广告部的回答是：“控制器与 AC 变压器会和主机一起附上，AV 接线则与超任、N64 的可以共用”。和以前的任天堂硬件一样，影音接线可继续使用，不过记忆卡可是要另外购买的。

关于松下制的 DVD 相容机

关于这个问题，松下电器产业广告部表示：“具体的销售方法目前仍在检讨中，主机所搭载的功能由于尚未决定，因此价格、发售日也无法确定，但是一定会赶在年底的商战，敬请期待。”





经纪增长数字娱乐成未来出路
惨烈竞争千亿美元将花落谁家

微软偷袭索尼

本文摘自《北京青年报》2001.7.18 第 9 版

不管微软推出 XBOX 的用意为何，单从其全力切入电子游戏业的举动看来，确实预兆了从 2001 年开始，电玩业又将面临一次理念上的升华和扩展，上次变革，自然就是 1994 年家电领域对电玩业的渗透。这样看来，微软介入成功与否其实并不重要，它更多的代表世界对宏观电玩——数字娱乐产业给予的更多关注。数字娱乐与传统企业相比，在产品提供上超越了商品和服务的限制，而更将创造体验为主要内容，这将是更有活力和创造力的领域。本文正是对这一观念的阐述。

两强对手戏 势力范围能否重新瓜分

XBOX 的问世给业界带来了不小震动。微软公司罗比·巴赫表示，XBOX 将重新定义人们对视频游戏的理解，它也将大大改变视频游戏的玩法，就像 MTV 改变了音乐一样。这是以前的游戏所无法做到的。盖茨说：“我们将打进长期由日本游戏厂商独霸天下的电子游戏市场，甚至动摇日本人统治游戏主机领域的根基，重新划分全球游戏市场的势力范围。”他希望出现“大一统”的局面：游戏机＋个人电脑＋网络＝未来游戏市场。

尽管微软投入了 5 亿美元来推进新型游戏机的销售，而且 XBOX 的开发平台、图像处理技术和其它硬件性能，构成了一个相当优秀的开发环境，也不能就肯定微软胜券在握。毕竟游戏机业传统的巨头是索尼和任天堂。

三足要鼎立 索尼守擂又反攻

相比之下，索尼 PS 与 PS2 的累计产量仅在美国就超过了 3000 万台，所占市场份额达到了 60%，而且从大多数游戏软件开发商方面看，由于已经习惯了 PS2 的结构，因此今后 PS2 的游戏题材将不断增加。

另外，据索尼中国公司添田伍仁先生告诉记者：索尼的目标不仅仅在游戏，而是使 PS2 游戏机成为具有个人电脑功能的在线终端，具有处理电

子邮件、进行在线音乐与视频传输等功能。这似乎有入侵电脑领域的意思，它与微软"由个人电脑进军游戏娱乐产业"正好走了两条完全相反的路。

据国外一项权威调查显示：近两三年内，整个数字娱乐市场将达到1000亿美元。其中，游戏机市场则在2000年达到近100亿美元，超过了电影业的销售收入。显然，微软与索尼的目标都不仅仅是游戏机，一位专家称："数字娱乐才是他们的目的所在。"

英国一份杂志说：本世纪是娱乐世纪。

几年前，索尼还是个家电品牌，现在已经成了拥有PS游戏机、索尼唱片、电影公司在内的新娱乐巨子，它把自己定位为"数字娱乐产业"的领导者，而且是"宽带时代的娱乐公司"；另一家游戏业元老级开发商任天堂在宣布了Game Cube的面市时间后，还宣布将着手制造多功能游戏。这将是一种不仅可玩游戏还可播放DVD和CD的游戏机。应该说是与索尼一样，任天堂也正在探索一条家庭综合信息终端的道路。

四面出击
寻找新的产业出路

微软现在仍然是一家软件企业，但在盖茨看来，游戏机、口袋电脑、车载PC、E座椅都是它的重点；"有鉴于数字娱乐产业日益蓬勃发展，将把数字娱乐产业发展列为微软日后业务发展核心之一"。

在一次展示中，微软展出一辆非常漂亮的宝马车，不过，车身上倒是印着微软字样。原来，车里有一套微软和东芝合作开发的"车载PC"，它通过全球定位系统，配合电子地图可以随时指引你前进，还可以播放MP3。盖茨的演示中提到两个名词，一个是智能家居：你可以利用个人电脑把音乐存放到网络收音机里面，还可以自己设定内容和频道，利用数字记忆卡，把这个音乐带到汽车音响里。另一个是互动电脑：除了可自选时间收看自定节目外，还可以做多频道录播，比如你在看某一个节目时，可同时把其他频道的节目录下来，以后慢慢看。

"天之骄子"们的转变意味着数字娱乐业将是整个电脑、电器、电信产业的出路。而数字娱乐产业当前有三大核心业务，即数字娱乐的相关硬件生产，相关服务提供和相关软件开发。PC Data根据统计数据做出报告说，1999年美国数字娱乐产业中，仅游戏销售收入就超过74亿美元，比1998年增长了20.7%。在组成游戏产业的3个部分中，电子游戏软件的销售额为37.5亿美元，占整个产业收入的50.5%，而电子游戏硬件及电脑游戏软件的销售数字分别占30.9%和18.6%。预计全球数字娱乐市场在今后4年内将呈指数式增长，收入额将增长71%，即增加857亿美元。

五大厂商
电脑企业将不再只生产电脑

与微软、索尼、任天堂一样心急进军数字娱乐产业的，还有众多的传统电脑厂商。6月底，美国惠普公司宣布将进军"家庭数字娱乐"领域。惠普的计划是开发数字家电产品，并将这些产品与音乐发送、流式图像发送以及基于因特网的信息发送结合起来，让用户可以在家中轻松享受丰富的多媒体服务。

电脑霸主英特尔也早已把目光投向这一新兴产业，公司许多高层人士在不同场合宣传公司正进军数字娱乐领域。作为全世界电脑业的推动者，英特尔首席执行官贝瑞特描绘了一个"延伸个人电脑时代"：个人电脑机是数字化世界的中心，而这个数字化世界正在不断扩展。"个人电脑机和其它各种数字产品相结合，会产生许多新的生活方式、使用方式。"

在家里观看电视上汽车比赛的同时，你可以随时通过与家庭个人电脑连接的设备在线购买"一级方程式"品牌的帽子。数字剪贴本、数字声音存储器、家庭DVD等娱乐媒体将可以从家庭个人电脑上传输到家里的任何电视机和家庭影院设备上。

用户体验
用数字改变娱乐方式

美国《时代》杂志称，2015年前后发达国家将进入休闲娱乐时代，"休闲娱乐在美国国民生产总值将占有一半份额"。《时代》称，新技术等趋势将使数字娱乐超越传统娱乐方式。在未来，它将成为"体验经济"中最具发展潜力的一种形式。"体验经济"被解释为继农业、工业、商品、服务经济之后的一个新的经济时代。美国学者约瑟夫·派因与詹姆斯·吉尔摩在《哈佛商业评论》双月刊上撰文认为，到90年代，体验式经济时代已经来临。继农业经济、工业经济、服务经济之后，体验经济已逐渐成为第四个经济发展阶段。

"数字娱乐这一新的休闲娱乐方式，正日益超越那些传统的休闲娱乐方式，在'体验经济'中的地位变得越来越高。数字娱乐不仅仅向消费者提供服务，更提供一种体验。也正是这种体验，将在未来成为全球经济的最主要增长点。"美国经济学家詹姆斯·吉尔摩说。

竞争者用联网来强化用户的个人体验。"到时候游戏玩家操纵游戏机，通过互网联与其它游戏机竞争。"微软公司说，这是其16－26岁的爱好者在线使用XBOX的唯一关键。索尼也计划利用PS2提供在线游戏，5月15日，索尼与美国在线宣布结成战略联盟，这样通过PS2游戏机就可以使用即时信息、电子邮件和美国在线的其他服务。

体验经济能否来临

本文摘自:《北京青年报》2001.7.18 第 11 版

看过前文,涉及到"体验经济"一词。体验经济的含义是什么,它的前景又会怎样?我们摘选此文,目的就是希望读者能对这一概念有些感性的认识。

不久前,联想在发布三年业务规划时,提出一个新名词"客户体验",用公司老总杨元庆的话说,客户体验是公司业务调整的初衷。他说,公司高层为此专门到美国高科技公司取经,而自己听到最多的一个词,也就是"客户体验。"

今年初,微软推出的操作系统新品Windows XP,其中XP就强调了"客户体验"。如今,不少企业已经在尝试向用户提供一种体验,以区别于其他同类产品。

大约30年前,服务经济开始成为经济增长的发动机。习惯于有形物品的人们对无形的服务经历了一个从不适应到适应过程。然而,根据两位美国作者约瑟夫·派恩和詹姆斯·吉尔摩的说法,服务正在被某种更加不可捉摸、更易引起争议的东西所取代,这种东西就是体验。派恩和吉尔摩首先在《哈佛商业评论》中提出"体验"的概念,接着出了一本叫做《体验经济》的专著,这本书的副标题是"工作是剧场,每家企业都是一个舞台"。作者宣称,我们正迈入体验经济的门槛。

他们举例说,美国迪斯尼乐园、拉斯维加斯赌城、硬石餐厅等都是体验经济的先驱。但是,目前大部分的企业还只是对产品与服务收费,显示体验经济的未成熟。企业要向寻求体验的预客收取门票,才算将体验当做经济商品销售,真正迈入体验经济。今后,越来越多的商家除了确保商品的质量、包装以及完善的售后服务外,还将在出售商品的过程中向消费 这尽可能多的"吸引"信息——也就是所说的"体验"。像公园里的电动游戏、能参与农活的农庄等,甚至已是在直接出售某种"体验"。

1999年第12期美国《时代》杂志预言,2015年前后,发达国家将进入休闲娱乐时代,休闲娱乐在美国的国民生产总值中将占有一半的份额,新技术和其他一些趋势可以让人把生命中的50%的时间用于休闲娱乐。事实上,当前休闲娱乐产业已成为美国第一位的经济活动。据美国有关部门的统计显示:美国人有1/3的时间用于休闲娱乐,有2/3的收入用于休闲娱乐,有1/3的土地面积用于休闲娱乐。

而在休闲娱乐中,"体验"更将成为一种意义丰富的商品。而休闲娱乐在数字技术的发展过程,被赋予了更为崭新的内涵。因为数字技术和互联网几乎可以把所有的产品和服务都转变为商品。但即使是最狂热的网迷也仍然渴望真实的接触,在网络经济中,仅仅提供商品和服务是不够的,还必须创造体验。

文/赵旭

"全部关停并转"之忧

又一个"全面关闭"?虽然与上期文章类似,但讲解方式又有所不同。哪里不同,还请细品吧。

本文摘自:《北京青年报》2001.7.30 第 30 版(节选)

7月26日中新社消息:某省公安厅日前决定对全省迪斯科舞厅进行停业整顿,所有的迪斯科舞厅8月15日前都必须转换经营项目。

这实际上是要关闭整个迪斯科业。近来不少地方出台了些类似的"全面关闭"政策,如南方某市关闭了电子游戏业,北方某市所有桑拿浴室被勒令停业。出台这种"完全关闭"政策是否明智呢?

一个地方某种行业中无照经营、违法经营的再多,也不可能没有有照经营、守法经营的。有照经营者未违规到必须停业整顿地步而勒令其停业,是否有违"罪罚相关"原则?

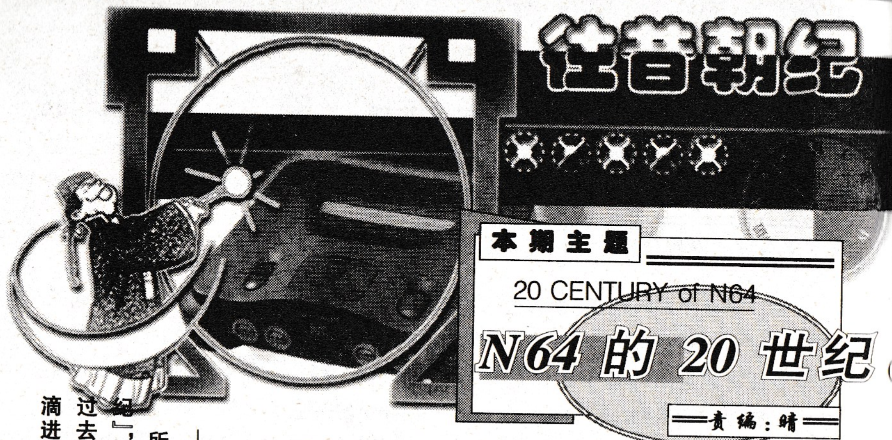
既然有照,说明政府审批在先。既批准可以开业,尔后又无端勒令停业,如此行政是否不太严肃?既批准可以开业,政府与经营者间就等于有了合同关系,那未经听证即单方面毁约是否合法?政策朝定夕改,行政太过随意,如此政府有何诚信可言哉!政府如不讲诚信,那谁还敢来投资呢?

遭遇"全面关闭",合法经营者经济上要蒙受重大损失。这其中包括直接损失与可预期损失。政府部门如非要出台此种"全面关闭"政策而不可,那事前也应也建立好补偿机制。既单方毁约而又不予补偿,民将何以堪。政府出台每项政策都不能不慎重,都必须力避政策性伤民。

如从人文学角度来看,轻易关闭某种行业更不可取。可以说,任何一种行业的出现都是人类文明的结晶,都凝结着群众的智慧。任何一种行业,只要它不似卖淫似的一无是处或明显弊大于利,就都弥足珍贵。世界应该是丰富多彩的,随意令一个行业在世上消失是倒退之举。政府为何不能多些人文意识与发展眼光呢?难道加强管理与创建多姿多彩世界注定该背道而驰?看来选拔、考察一个政府干部,不能不从多个角度入手,来看看他的综合素质。

应该说,像迪斯科、桑拿浴室等行业近来确实出现了不少问题,确实应该加强管理,但加强管理可以通过改换更有效管理方式及加大管理力度来实现,是并不一定非要以关闭整个行业的形式的。"全面关闭"失之于简单、粗暴。出现些问题便一关了之,也反映出管理者管理上的无能与不自信。有些政府干部下令关闭某个行业其实是为了逃避责任。如果整个行业都没有了,无能及要负责便无从谈起了。这比万一出了事要引咎辞职好得多。至于百姓无地方跳迪斯科、洗桑拿,那与我何干?多省心而又聪明的一招!

一个负责任的政府应该是依法行政、体恤民众、不逃避责任,同时又具人文情怀与发展眼光的,动辄出台"全面关闭"之类的政策,是不是有点儿太简单化了?



本期主题

20 CENTURY of N64

N64的20世纪

责编：晴

所谓『往昔朝纪』，就是对电玩界过去历史上某个点滴进行简要回顾。

继上次对N64发售前情况的回顾后，这回我们要继续介绍N64主机正式进入日本"第三次游戏机战争"前的风风雨雨，还有一些这台卡带主机在诞生（难产）期间的一些小事件。



第三回：NINTENDO64的1996年

1996年6月23日，任天堂的NINTENDO64主机终于发售了。因为和电视连接所必要的AV端子线与超级任天堂（SFC）相同，所以发售时除了主机本体外，只同捆了一支手柄及专用的AC变压器和说明书。新主机外型采用很曲线的结构，和以往任天堂粗犷的主机相比更容易给人留下深刻的印象。

上一回说过，"NINTENDO64"在全世界已经成为共通的名称，因此外型也是以相同的造型在全世界发售。之前在日本和西方国家（北美和欧洲）是以不同的造型、名称发售。例如红白机（FC）在海外是叫NES(NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)而外形也和日本的完全不一样。

少数精锐的任氏策略

当年和主机同时发售的游戏只有3款，一想到它是拥有强大势力的SFC的后续机种就觉得有点凄凉。同时发售游戏之后的行程表也多是未定，且几乎都是任天堂推出的。从中可以看出任天堂的理念是坚持N64发售前自己提倡的"少数精锐"这个四字方针。那是"对于在SFC末期为了在游戏业界获利而有许多厂商发售大量的游戏，使得市场充斥完成度超低的游戏"的反省。"在娱乐业界"量比质重"是不行的"这就是任天堂的想法。



设定高门槛，让"只有能越过门槛的厂商及游戏才能在N64上推出"，"讨厌多数的游戏厂商加入开发阵容而拿出一大堆都是低水准的游戏，这会导致游玩低劣游戏的玩家逐渐远离游戏"这也都是任天堂的想法。

另一方面，若全是优秀的游戏，那么要购买这游戏的玩家就能安心地购买下一个新游戏。再加上主机这东西即使卖得再好也得不到什么利益，所以先使之在市场上普及，藉由游戏的销售获利是这个业界的常识。不过话说回来，若是广开门户让许多游戏发售的话，主机就会变成可以玩到许多游戏的主机也会大卖吧？而且游戏的卖价中加算授权费回馈给硬件制造商（任天堂），每一台主机的游戏平均贩售套数愈高利益就愈大。不过任天堂最后却在这有限的市场中背道而驰，选择了让游戏"愈少愈好"的"少数精锐"策略。



结果造成完成度太高的游戏

和N64同时发售的3款游戏是任天堂的《马里奥64》、《飞翔之翼64》以及SETA的《最强羽生将棋》。因为SFC的游戏仍然在继续发售，这就形成了新旧主机的游戏同时在小卖店陈列的现象（为了容易识别，N64卡带的包装盒比SFC的尺寸大了1号，并附加"64"的大字）。《飞翔之翼64》和《最强羽生将棋》当然具备了大作的本质，不过它们过多注重展现主机3D性能和CPU处理速度，可玩性和商业性稍微弱了些。不过另一款《马里奥64》就不仅仅有"让你看看N64的厉害"的表现，而且完美地将任天堂的招牌角色马里奥与宏大的3D空间完美结合，产生令人惊讶的感觉。不少玩家一开始就被会它完美的3D空间吓到！在《马里奥64》出台以前，其他主机上的3D游戏在构筑空间的多边形之间往往可以看到空隙、陵角，以多边形描绘的顽疾——明显的锯齿和粗糙模糊的表面贴图。《马里奥64》可以彻底改变人们对3D游戏粗糙的印象，特别值得强调的是水面表现一级棒，而且雾和云也都刻画得非常精细(远景还有晚霞)。当然，《马里奥64》的优秀不只表现在画面上，在3D空间中玩家还能随喜好进行复杂的动作。以3D类比摇杆进行的操作可体会到一体感，且按钮基本上只用到A钮的简单度、走、跑、跳等等。并继承马里奥的世界观，完美地确立3D动作游戏的新类型。

N64软件最畅销的马里奥64



受碧奇公主之邀而来到香菇城，结果发现碧奇公主被库巴绑架。马里奥跳进城中的图画以取回被库巴夺走的力量星星，救回碧奇公主。马里奥的弟弟路易完全没有登场。游戏共有15个图画世界，各隐藏了7个星星，玩家要进行打倒头目、解开谜题、收集硬币等各式各样的事件。入手的星星数增加，可以进入的图画也会随增加，没有一定顺序。因此不擅长的事件可以留到最后。虽然打倒库巴就能看到结局，不过只有收集齐120个星星才能最终破关。游戏一开始操作可能会让玩家感觉不习惯，但习惯的话就能像移动自己手脚一样操控马里奥，并且只是走走都能带来乐趣。

因为这游戏太过完美而造成"N64＝马里奥 64"的印象，意味着玩家对开发者要求"必须要有马里奥等级"的完成度才能推出，而游戏厂商自然也会将开发的自社游戏和马里奥做比较。不过这类 N64 的特殊游戏较难制作，因此要求其它游戏厂商做到那地步是不可能的。

苦恼于没有游戏发售

随机首发游戏只发售 3 款、定价比同期其他主机昂贵、今后预定游戏的发售日不明确等各种要因使得 N64 初期没得到爆发性普及。这是任天堂没有危机感呢？还是开发上有问题呢？在同时发售的 3 款游戏之后一直持续几乎没有新游戏可玩的状态。甚至当年的 7 月 8 日以及暑假当中连一款都没有发售，而下一款游戏的发售日在 9 月快结束的时候。



飞翔之翼 64

SFC 名作续篇。玩家操纵单人旋翼机、滑翔机等飞行机器，在天空"自由"翱翔，N64 超强硬件能力将美丽的空间细致地描绘出来。飞行的舞台中会有数种演出效果来娱乐玩家。

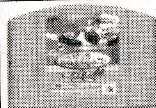
营养不良造成的骚动

在"没有游戏可玩"的状态中，1996 年的 8 月产生了一阵骚动。日本经济新闻报导了"任天堂的经常收益预测降到了尖峰时期的 1/3"。于是投资大众纷纷抢着卖掉任天堂的股票，大阪和京都的证券交易所因此停止了任氏股票的买卖。任天堂召开紧急记者会想解消混乱，但投资大众对任天堂的不信任根本无法收拾，致使股价一度跌到 6200 日圆，仅是全盛期 1990 年创下的 34300 日圆的 1/5。此时虽然 N64 已经出货 100 万台，但是 SS 和 PS 这两个主机各自都已突破 300 万台，而 N64 在市场要超越这两者根本就势比登天。

模拟"水"带来的震撼

在那个骚动的夏天将要结束的 9 月 27 日，玩家终于又看到了 N64 第 4 款游戏——《水上摩托 64》。这款驾驶水上摩托车在即时变化的水面上驰行的 N64 游戏，将在以往硬件上表现非常困难的波浪表现得淋漓尽致。此外，游戏中水的表现令人咋舌，特别是浓雾逐渐散去的湖上赛道，那种美丽至今令我难忘。可是，这是玩家不太熟悉的水上摩托赛类型，且发售日也没有配合季节等要素，因此并不太畅销，当然也没有拉起 N64 的普及率，可惜！

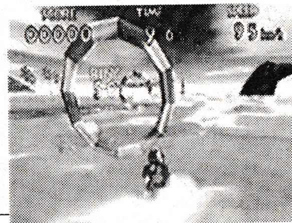
水上摩托 64





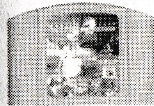
任天堂用此游戏与可口可乐公司合作，在可乐和芬达宣传活动中以此为奖品。而且游戏中也在赛道上立了芬达广告。

以藉由喷射帮浦的力量在水上疾驰的水上摩托车为题材的 RAC。游戏原名中"JETSKI"是日本川崎重工业的登录商标，游戏当然也得到该公司的协力制作。3 种难易度，4 位骑士在共 9 条赛道上疾驰。赛道上有 2 种浮标浮着，不遵照它的指示通过左边或右边的话就会被扣分。而难易度会随障碍物和浮标的位置变化而改变。波浪的表现虽然相当逼真，但是为了让游戏更有趣，连比真正波浪更巨大的波浪和在自然界不可能会发生的波浪也会登场。这不只是单纯的模拟而已，以游戏而言也非常有趣。可说是任天堂风格的新挑战。当初也曾在日本募集过"最速记录"的比赛资料，结果很多玩家轻易地就超过了"任天堂公认时间"的记录，人气极旺。



杀手大厂 ENIX 加入，但……

《水上摩托 64》推出后 2 个月，N64 又陷入持续完全没有游戏发售的空白期。打破这个沉默的是曾在 FC 及 SFC 上发售人气 RPG 系列《勇者斗恶龙》的 ENIX。然而加入 N64 的第一弹却不是 RPG 而是以育成沟通为题材的《J 计划 2》。因为本作是 ENIX 加入 N64 后第一作，所以销量还不错，但是不太大众化的电视广告及没能活用主机特性的动画和声音等原因，游戏马上就降价了。另外记录资料不是在卡带上而是在记忆卡上，因此本游戏还内附了记忆卡，但依小卖店的不同也有因为记忆卡降价而有更低的价位出现。之后，ENIX 在 1997 年 6 月 27 日发售另一款 ACT 游戏——《怪力女杰》后，就再也没有在 N64 上发售游戏了。1997 年 1 月发表加入 PS，并接着表明《勇 7》将在 PS 上发售。任天堂失去了一个强力的伙伴。



J 计划 2

在 SFC 上广受好评，藉着和游戏中角色对话引导角色成长的沟通游戏续篇。凭借 N64 的高速 CPU，游戏可以实现高度人工人格的表现，能挖掘更深层的人物心理，无视硬件限制（卡带）的品质获得极高评价。身为 ENIX 在 N64 上第 1 作，也曾在电视上打广告，虽然游戏卖得还好，但没达到预期目标而价降为 N64 初期最便宜的游戏(还附赠记忆卡)。此外由于本作以育成和交流为主题，而当时广告却以恋爱为题材，因此本质难以表现出来。

诞生第一年的年底商战

到了12月，任天堂终于又发售了一款游戏——《马里奥赛车64》，SFC上广受好评的赛车游戏续篇。游戏包装盒内附加一支手柄，这是考虑到主机有4个手柄插槽，想请N64玩家享受对战乐趣的用心。《马里奥赛车64》非常地畅销最后突破200万套成为N64最畅销作品，同时N64的销售量也相对增加了。

12月还有其他软件商发售的游戏，不过年底商战中数量还很少。结果，自N64主机发售后经过半年，在1996年内发售的游戏也只有10款而已，太惨了！



马里奥赛车64

马里奥、路易、大金刚等任天堂人气角色用赛车进行对战。前作在SFC上卖出350万套。游戏有锦标赛/竞时用16条赛道、对战用4赛道。游戏中加入害人道具，因此对玩家的要求的不只是技巧，还有运气。对战是利用道具以打破装在车上的汽球的对战专用模式。4人对战起来的确非常热闹。"找出捷径"也是这款游戏最有乐趣的地方，有些捷径不仅仅只会缩短时间，甚至从起点到终点原本要一圈一分多钟的最后只要10秒即可到达终点。

少数精锐的失误

也许任天堂提倡"少数精锐"的目标是明智的，但现在看来似乎应该是在主机有一定普及量后实施比较合适？而当时的N64在发售半年后只有10款游戏，对玩家吸引力有限。不管这些游戏拥有多高完成度，没有主机的普及，游戏还是卖不出去。

即使作品中有大量23流的游戏，但拥有多种选择的主机（如PS）才会普及。即使玩家对游戏品质的低劣受不了，导致单机配套软件量不高，但获得的主机市场占有率却无可动摇。

挑战书的清算

任天堂还有另一个失误——要求开发N64游戏的厂商要有相当高技术力。为了让游戏开发者获得新挑战，N64硬件非常强大，但随之而来的是开发的困难，庞大的开发成本也令厂商汗颜。这些负担最终导致游戏开发者顾不上对游戏做平衡上细微的调整，游戏口碑自然难好。所以一些认真制作的游戏经常出现发售延期或发售中止的情形。

此外，N64将3D特别强化，使得2D游戏开发困难。虽然任天堂拥有开拓3D的能力，但其他公司就不尽然了。没有强力3D技术的公司最后干脆直接敬而远之。

号称"游戏业界的霸者"的N64，第一年活的实在太凄惨了！

未完待续

FINAL FANTASY X

好坏优劣 褒贬赞骂

FINAL FANTASY X

世界上最受欢迎的RPG游戏是什么？毫无疑问，《最终幻想》系列是当之无愧的首选品牌。当年FF7在PS上掀起的狂潮不但令玩家倾倒，更让游戏制作理念达到了一个新的境界。如今，作为PS2上第一款《最终幻想》，FF10的表现是否令人满意呢？今天就让我们来探讨一下……



幻想不过现实的无奈感叹

游戏中恐怕就经常只有用枪把对方打没才行了。穷无尽的规则，比如我们即使不对迎面而来的人进行躲避，对方也会躲开我。但在总说游戏是梦想的延伸，可是谁都知道游戏毕竟只是游戏。真实世界里有无

我们一直认为游戏要有属于游戏自己的规则，否则它无法进行。但反过来，正因为现实和游戏有许多脱节之处，所以游戏不应该有很大的提升空间吗？

随着技术的进步，游戏中将以前许多不能想象的事情都实现了。其中最具意义的是3D技术的诞生，站在三维空间的基础上，游戏可以提供像现实一样的方位感和立体感。也许在游戏中创造出虚拟现实的境界一直是玩家和游戏制作人的梦想，所以这种努力也就一直在延续。



同《最终幻想》7、8、9代相比，10代在技术上终于舍弃了RENDERING背景的进步，使FF脱离了过去像看区格漫画一样的镜头设置，使整个游戏的视觉自由度扩大了许多，从而使以前一些感觉乏味的单调场景也随之变得魄力了许多。最主要的是，通过即时演算表演的场面已经因为全3D场景的真实化而实现起来变得非常从容。用更多的即时场面穿插在游戏之中，不但减少了因加播CG而带来的停顿感和差别感，也造就了游戏真实感的大幅提升。特别是在一些小场面的演出上，利用即时演算的效果已经完全可以胜任CG片段。

虽然较之以往，FF10给予了玩家距离更近的真实感受，但距离现实恐怕还远得很呢。

就以战斗而言，10代同以往相比并未有什么本质上的变化。同样是敌我各守一角，尽管刀光剑闪，但绝不你来我王。而且面对各种不同程度的胜利，主角们的心态似乎都一直能保持四平八稳，要么就是要酷要到底，要么就是装纯装到头。就连最拙劣的电视剧和最没资质的演员都会注意镜头前千人一样的表现会给自己带来什么后果。



文/修路

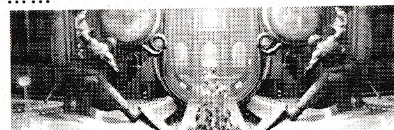
先让我们算个帐：玩FF10通关时间一般会在40小时左右，刨去行动和事件发生占去的将近一半的时间，我们几乎有一半时间都是在战斗中度过的。尽管在简化战斗层面上，《最终幻想》算得上是简约的典范，但在玩家还得经过的成百上千的战斗里，重复感仍旧非常明显。虽然对于一些核心玩家来说这些经历已经是不需要考虑的家常便饭，甚至认为只有这才是游戏。但对于普通人来说，这种不断重复的信息肯定是不能容忍的，因为在他们眼中这肯定是浪费时间的事情，尤其是在现实里，这种重复不变的信息是不存在的。

面对众多违背常识的现象一个最好的解释就是——这是游戏，游戏就是这样的。道理听上去是无懈可击的，但错就错在这种思想应该存在什么人身上。对于玩家来说，玩家是一个受众群体，他们是信息的最终接受者，从短期上讲他们不可能对游戏性质本身变化起到多大作用。所以追求游戏现实化的理念关键还是要看游戏制作者的头脑里是否有这种追求。作为游戏的受众——玩家来说，游戏好玩的关键目前还不是真实与否，同传统游戏相比，比如什么棋类游戏啦、桥牌之类的游戏，电子游戏在本质上还没有胜出他们太多。但是电子游戏可以借用先进的计算机技术来营造现实环境则是它与传统游戏最大的区别。所以能够用虚拟的现实来营造梦境应该是游戏制作者在技术上追求的终极目标（当然一个伟大的游戏制作人所要追求的不应该仅仅是技术上的，更应要求自己有精神上的的高超造诣），就像文学家和哲学家们所诉求的终极关怀一样。

FF10用三维坐标营造了比以往都要真实和震撼的幻想世界，这是一个进步，因为它已经向现实迈近了很重要的一步，但对于这个还只能用来观赏的背景来说，它同前几代用CG做背景在实用性上并没什么区别。同样是不能随风摇摆的树枝和草地，同样是只能挂在墙上而不能搬走的壁画……如果仅仅是在视觉效果上用即时3D图象来处理而不能实现互动的花，这种改变在其实又没有太巨大的质变意义。

目前在电子游戏领域一个比较悲哀的现实是各个厂商都处于相互隔绝的状态，大家在技术交流上一直都是非常谨慎。大家也在为了保持自己技术领先的前提下也确实放弃了许多机会。如果将来各个厂商如果能共同努力制作出一个现实世界营造标准的话，那就很容易能在游戏中更多的用虚拟现实技术来提高游戏的真实性。当然，这种标准可能面对的是最基础的部分，比如什么对物体互动交互反映的定律之类的，至于物理反应基础上的画面表现，倒是可以留给厂商们自己去探索。

当然，以上种种胡猜乱想只是在玩过FF10以后一些无奈的感慨而已。其实我内心也很明白，实现技术上的突破是相当困苦的事，是软硬件都要面临的大问题。虽然从我梦想的角度来看FF10并没有很实质意义上的进步，但应该承认的事，《最终幻想10》无论是在软件还是在硬件上都已经达到了目前技术上的颠峰层次。至于对它的失望，其实更是对现代技术不足的失望和期盼罢了……





最终幻想世界里为什么如此

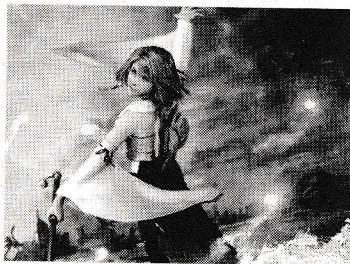
《最终幻想10》所引起的热潮已经慢慢减退，无论是偏爱还是对这一系列有偏见的玩家都到了能够客观评估该作价值的时候了。对游戏性的评价见仁见智，我在这里只是就其剧本方面谈一些看法。

□文/Silence



意 志

《最终幻想10》的中心主题是意志如何主宰世界命运，以及两种相对的意志如何对抗斗争的过程。被冠以《最终幻想10》中心词的“sin”(原罪)，并不是像一般游戏那样仅仅作为一个符号表征的名词（比如异度传说标题“向往力的意志”的“力”)，而是有特定的概念和所指物。



一千年前，斯皮拉大地上，贝贝鲁因机械文明过度发展而将这种伟大的文明发展力运用到了战争上，长驱直入，灭却具有召唤士文明的扎那鲁甘多。大召唤士尤娜莱斯卡的父亲艾邦(同时也是扎那鲁甘多的大统领)为了保护扎那鲁甘多以及报复贝贝鲁，发动了以他为名的“艾邦＝咒”，驱除入侵的贝贝鲁军同时，毁灭了扎那鲁甘多文明的表体，扎那鲁甘多人民因为“艾邦＝咒”的作用，成为“祈之子”，将灵魂抽离自己的身体，封印在扎那鲁甘多圣山之顶的圆盘中，在梦中延续扎那鲁甘多的繁荣。“艾邦＝咒”有一个借以保护自己的外壳，这个外壳，就是“sin”。因为天生对贝贝鲁的仇恨，“sin”不断的袭击机械都市和斯皮拉的人民。尤娜莱斯卡为了让斯皮拉大地的人民有一段时间的平静生活休养生息，而又让“艾邦＝咒”的作用(扎那鲁甘多的繁荣之梦)永恒存在，想出了唯一一个妥协而又无限悲哀的方法，那就是“最终召唤”——召唤士将身边最可信赖的战友变成最终召唤兽，打倒“sin”，而又在“艾邦＝咒”的作用下，最终召唤兽变成下一个“sin”，继续无止境的破坏……

她是第一个实行“最终召唤”的召唤士。而第一个最终召唤兽就是她的丈夫希昂。虽然以后的召唤士在实行过最终召唤后会力竭而死，但是尤娜莱斯卡并没有安心超生到异界。她留在扎那鲁甘多遗迹，为后世的召唤士指引方向。

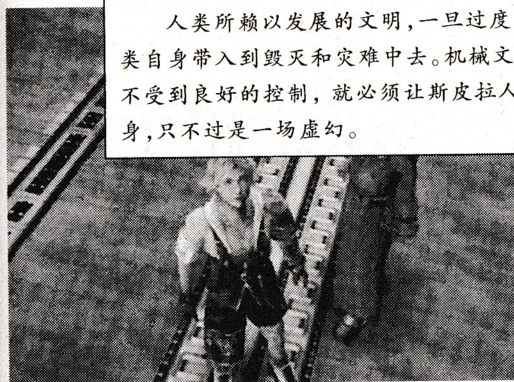


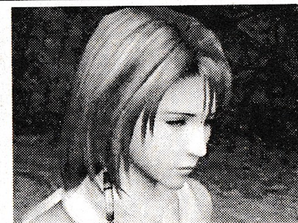
斯皮拉在一代又一代无私牺牲的召唤士的努力下，度过了一千年的时光。这期间和“sin”发生过许多次战争，但即使能够暂时阻止“sin”的脚步，也一定会付出极为惨重的代价。一千年了，扎那鲁甘多的繁荣之梦也持续了一千年了，不停做梦的祈之子，也听到斯皮拉人民的哀号了吧？于是在梦中都市扎那鲁甘多，出现了一个满头蓬乱金发的超级闪电水球明星：蒂达斯。

故事就是这样子开始了，所谓主人公的蒂达斯就是这样的生于虚幻，为了打倒“罪”，也为了斯皮拉人民所必须赎的罪，而迈上了艰辛的道路。整个游戏的过程，就是他作为一个“赎罪替代者”完成祈之子所赋予意志的过程。因此，无论是他与尤娜的恋情，还是他追寻父亲和打倒父亲之间的矛盾，最终都得回到完成意志的核心道路中。由此基础所构成的《最终幻想10》，充满了戏剧冲突，以及各种悲哀的矛盾，是最终幻想系列中剧本命题最为沉重的一部。

其实，这样的戏剧结构，有一点像俄狄浦斯王，一生都在寻找弑父的仇人，但在建立无数功业之后的俄狄浦斯王却发现原来自己就是那个杀父娶母的人，于是只能黯然刺瞎自己的双目后将自己放逐。蒂达斯也是这样，一开场的荣光根本就是一场虚幻，一旦接触到所有的真相，他也就必须接受自己是一个梦的现实。延续了一千年苦难的斯皮拉大地，终于因蒂达斯重新归于虚幻而得到了永恒的平静。不再是像7代里那样，用简单的死亡原则来钩起玩家单纯的伤感，不再是像8、9代那样用更简单速成的大团圆结局来满足手中的求全心理了。这一代的剧本，不仅内蕴的戏剧冲突远远超过前三作，而且更以其沉重的思考完成了一般游戏所不具备的哲学高度：

> 人类所赖以发展的文明，一旦过度，不管是怎样的文明，都会将人类自身带入到毁灭和灾难中去。机械文明也好，召唤士文明也好，只要不受到良好的控制，就必须让斯皮拉人自己承受惩罚，而且，它们本身，只不过是一场虚幻。







对存在



在“异度装甲”中有一个专用名词“对存在”，指的是“接触者”（即主人公飞的几个前世）和每一代“艾莉”在每一个世代轮回中的相对存在关系，也是构成他们跨越时空恋情的枢纽所在。这个名词套用到FF10里，真是再合适不过。

蒂达斯是祈之子们所创造，身上凝聚了斯皮拉人民的千年苦难之声，必须由他牺牲自己的存在来换回斯皮拉真正的和平。尤娜是大召唤士的女儿，自出生以来就在祈祷声中成长，思想中也自小打上了“打倒‘罪’，为斯皮拉人民谋求和平”的烙印，但她本身却并不知道，尤娜莱斯卡所留下的“必须打倒‘罪’”的教义，却反而是让她父亲艾邦永远存在的方法，更新“罪”这个外壳，让其核心的艾邦幻光虫（斯皮拉人在死后灵魂都会变成幻光虫）得到更新不疲的保护力量。就这样，他们两个从一开始就得到了命运的相遇，但并不知道对方身负的使命和自己根本就站在对立的位置上，只是在经历过无数艰难考验后两人的命运和意志逐渐的融合，重新正视自己的使命，将斯皮拉带上了最佳的归宿。“罪”对于他们两人而言，不仅是命运一开始设定好的终极目标，同时也是注定让他们不能永远结合的命运之锲，他们靠近的过程磨难重重，这也恰恰是他们为了寻找出真相而必须付出的代价。从一开始，他们就注定不能一直相伴，终将被隔离在虚幻和真实的夹逢之间，没有例外的发生了一段恋情，留下给玩家的，只是通关后一阵唏嘘长叹。

如果仅仅按照字面意思，这个名词还可以代入到蒂达斯和其他人的关系中去。

最突出的是西莫阿。从表面上看，西莫阿似乎仅仅只是蒂达斯爱情上的竞争者，因为有过和尤娜的婚礼，这个气度不凡的召唤士自然而然的受到了玩家们的讨厌。但如果深入挖掘西莫阿存在的意义，我们却发现并没有如此简单。西莫阿之所以处心积虑的要与尤娜结合，并不是出于对这个意志坚强但外表孱弱的女召唤士有什么好感，而是希望成为她的“最终召唤”，得到“罪”的强大力量。他的存在，并不是简单的在感情上威胁着蒂达斯，而是代表了一种根本相反的意志立场。如果他的谋图能够成功，那么艾邦不仅照常得到了下一个外壳，而且根本抹煞了蒂达斯要接触艾邦消灭艾邦还真实给斯皮拉人民的存在意义。所以无论多么辛苦，蒂达斯都必须排除西莫阿这个对立意志的干扰，无论多么困难，他都要从西莫阿手中将尤娜争取过来，完成他们意志的融合。大家只要观察，不难发现，和西莫阿的战斗不仅次数最多，难度也要超过其他关底，这点是否是制作者根据戏剧涵义而做的特别设定不得而知，但我仍然非常佩服。有人看了我在“电子游戏软件”第九期上写的FF10小说后，对其中“美化”西莫阿的处理方式非常愤慨，认为这个“大坏蛋”怎么会这样好，这似乎有点脸谱化的判断了，如果真正看动了这个故事，真正思考过这个游戏的主题，那么你就会明白，西莫阿的存在其实并不是为了自己，恰恰是给蒂达斯做了依托。

最重要的却莫过于蒂达斯和他的父亲捷克特——“罪”之间的关系了。在游戏前半段，蒂达斯还没有明白真正自我的时候，寻找父亲和打倒“罪”就是他的两个终极目标。当从阿龙嘴里听说自己要打倒的“罪”就是父亲的时候，那份惊惶可想而知。这样的设置并不少见，历经千辛万苦却发现“大坏蛋”就是自己的亲人，很自然的就构成了戏剧的冲突，也造成了情节的曲折波澜，原意是要给观众一个最大的意外，但意外屡见不鲜，也就不会那么惊诧了。好在FF10里，这样的设置并不仅仅为了冲击一下玩家没有准备好的心理了。就像异度装甲中飞和他父亲黄康的关系一样，父亲对于自己而言，不仅是阻碍主人公最终了解世界的人，更是其引导者。可以说，游戏前半段蒂达斯的基本世界观，就是建立在为什么要打倒和怎样打倒“罪”这个对立物上面的。因为“敌人”有着特殊的属性——和自己的血缘关系，无疑会在蒂达斯的心理构成上形成较为复杂的矛盾和复合面，心路的曲折彷徨也能表现无遗。但直到末尾，了解到一切罪的起源并不是“罪”（自己的父亲）造成的，但因为世界使命的终极制约，于是蒂达斯也只能带着哭声面对要被自己击倒的父亲。在这里，游戏中其实埋下了很多处的伏笔，本身并不存在的蒂达斯，为什么在父亲的印象中一直是个哭个不停的形象呢？仅有的一次哭代表着蒂达斯真正的内心，但带着哭声的战斗却是这整个故事这整个世界前提造成的无奈的悲剧。其实，大家仔细观察就可以知道，这一代的剧本在架构上有一点接近文学名著“吕蓓卡”（蝴蝶梦），通过这一代的寻觅来间接叙述上一代主人公的故事和灵魂。FF10真正的精神主人公，是捷克特而不是蒂达斯，他象征着一代又一代胸怀打倒“罪”大志的保镖和召唤士冲向世界尽头，并不惜付出生命和自己变成“罪”这个怪物的代价，来为斯皮拉谋求哪怕只有十年的和平。人类过度发展的文明直接造成了“罪”的产生，而受尤娜莱斯卡个人意志欺骗的召唤是和保镖们，本身就被动的成为延续这个谎言的罪人，如果没有祈之子的幡然醒悟，没有蒂达斯这个虚幻物的存在，人类的赎罪将永不停止。游戏的深意在这里完全表现出来了。

所以，同样是对存在的设定，虽然FF10剧本仍然比不上异度装甲的波澜壮阔，但在哲学命题方面，却有了更深邃的意义。





客观外缘



评判一部文学作品或一个游戏剧本刻划人物是否做到了有血有肉，有时不光从主人公身上去判断，一些配角所起到的作用更是有其重要的地方。

以FF10而论，两种对立意志组成了游戏的主题和主线，其他的戏剧因素只是附着于上，以常理而言，是不太重要的。但在这里，编导依然秉承了赋予每个人物以复杂灵魂的文学原则，完全做到了不草率。

瓦卡对水球的执著是蒂达斯灵魂的另一面，更象征了祈之子梦中扎那鲁甘多的繁荣，在这个人物身上，即便有着丧失亲人（弟弟）的悲哀和球队创连败纪录的耻辱，它的精神风貌还是表现出开朗和积极。这无疑是一部大众化的游戏所必须具备的，即便是在这样一个刻意深邃且主题悲哀的游戏剧本中。

露露不仅是作为队伍中不多的女性而必须存在，她本身的经历（在保护上一个召唤士去打倒"罪"的途中失去了爱人）和她对世界的认识更是对蒂达斯产生了很好的引导作用，在一些侧面上，她也帮助蒂达斯完成自己的意志定型。游戏中用她和阿龙来教玩家战斗系统，真可算是巧妙安排了。比起前作中用莫古来充当解说者的做法，商业的味道淡了许多。

基马里的存在为整部作品悲凉沉重的基调压住了脚，保卫圣山的他带着角被折断的耻辱在外流浪，在保护尤娜的路途中逐渐寻会了自己的信心和自己的生命意义，所以在游戏后半部分回到灵峰卡卡扎多，他勇敢的打败一直压制自己的罗兰兄弟后，那首苍凉的祈之歌在表面上等于也是直接为他而唱了。他的执著和寻求，是蒂达斯心路的另一个影照，好比从相对的小我中看大我，实在是不可欠缺的。

而琉克则是从形式上表现了自己引路者的功用，着墨虽然很多，但比起前几个配角可能就不那么复杂了，对于她的身世游戏也没有很完全的透露（绝对不只阿尔贝特族族长女儿那么简单），所以在这里就不敢很深入的分析了。

另外有些更次要的配角也做到了让人过目不忘。不管是那个坚强的女召唤士，引导尤娜的上一代女召唤士贝尔格米，还是瓦卡球队的成员或麦卡老师，都做到了性格和意志的突出，简单而不草率，这是剧本的成功之处。

总之，虽然游戏永远没有小说或戏剧那么复杂，但一个游戏剧本是否优秀，我们的评判标准绝对不是什么是否精彩激烈曲折多变，而是看它在游戏载体上提供了多少游戏之外的思考。"电软"9月号上我把这个游戏写成了小说，很多人都不接受，认为有许多臆猜的地方和"不符合流程"的地方，但我想，大家接触了那么多流水账似的"小说攻略"，难道就不想尝试着用再创造的眼光来看待自己喜爱的游戏吗？虽然我的尝试可能会失败，虽然对于FF10剧本的理解我依然还很浮浅，但只是希望大家也能够一起思考，不被因游戏这种方式而制约的直线流程牵着鼻子走，真正的做到是你玩（味）游戏，而不是游戏玩你。

PS2的最终幻想

FINAL FANTASY X ——评FFX

□文/GM42

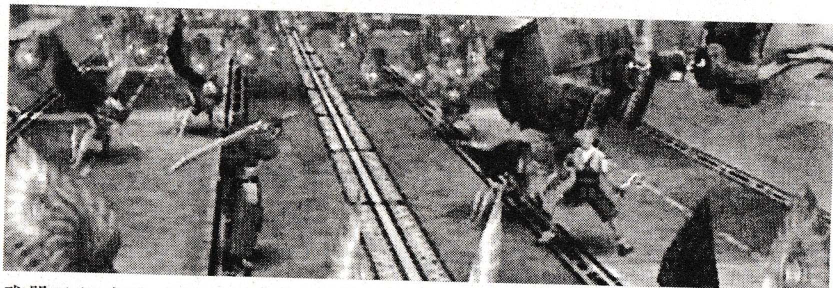
最终幻想X经过了无数次的跳票，终于在7月20日被我买回了家里。当时看到游戏画面的确没有任何的震撼感觉，不过随着游戏的不断发展逐步感觉到这的确是一款SQUARE的全力之作品。



剧情方面这次编排的相当不错，表面上是老套的勇者屠龙模式，但实际上是围绕着"最终幻想"的核心主旨——幻想来进行的。而且不落俗套的结局安排也是非常不错的，只是国内一些好事者又按照惯例演出了一幕完美结局的闹剧。似乎凡是有男女主角的游戏，就一定要看到男主角与女主角的热烈拥抱才是他们所希望看到唯一"完美"结局，即使没有这种结局，也要让世人相信他们在幻想中见到的景象。



这次最大的变革就是在战斗系统方面，虽然乍一看与FFVIII极其相似，但FFX的战斗系统却有极大的变革。战斗中随意换人，每个角色都有其特长。而且非常明显，这些也许是托了前线任务小组的福。武器系统不直接修正角色能力，取而代之的是附加种种特效。这种设定在RPG游戏中是绝对罕见的。制作的如此完善的更是绝无仅有。战斗和寻找改造



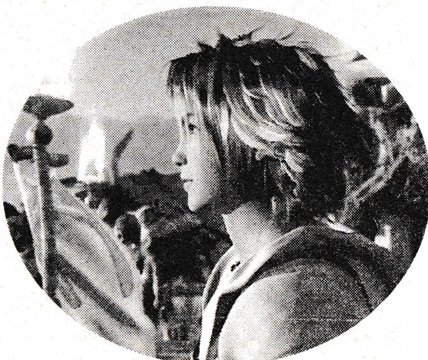
武器已经成为一个吸引玩家继续玩下去的重要环节。这不就是游戏性吗？不知道为什么总有许多人说玩FF就是伪玩家，是因为他们没玩过吗？还是他们的品位太高？我这个庸俗的人确实是玩的非常快乐。

迷你游戏历来在最终幻想系列中占重头戏，本作中更是如此。这回主力迷你游戏是水球，这是一个系统与完成度都非常高的S·SPG游戏，类似天使之翼。可以在世界中寻找同伴加入，通过比赛增加能力习得新必杀技。好不夸张的说如果单独提出来作为游戏发售，销量也不会太差。至少我这样的俗人是乐此不疲的玩了十几个小时，今后还会继续玩下去。

在画面方面，首先我要承认PS2机能的确有限，在多边型方面的确比DC强不了一倍，所以在大场面方面人物的手指就完全成了鸭爪，而且贴图水平也没有达到VIII的“百倍”(毕竟PS2号称有PS的200倍多边型生成能力)。但当同屏人物限定在8人左右时，使用令一套精细帖图后效果还是相当好的，角色的项链耳环等细小饰物都是单独建模制作的。可见SQUARE还是下了大功夫去发挥PS2的性能，制作令人满意的游戏画面的，尤其在召唤兽，强力魔法等方面的表现都是很理想的。如果众专家以3D格斗游戏的眼光去看这部RPG游戏的画面，那么也不一定是零分吧？

最后要谈到音乐，直松伸夫先生的确是非常认真的为FFX作了一首十分动听的主题曲——素敌たね，而且整个游戏过程中都贯穿着这个主题。但在战斗音乐方面却完全是老套路，一个传统战斗音乐用到底，听无数次之后能有人不腻吗？难道直松先生已经与SQUARE一样江郎才尽了吗？玩了FFXII再说吧。

FFX是成功的，只是不知道今后最终幻想将何去何从，毕竟FFXI的网络还不是我这个穷人能享用的起的，日本人也并非都是富翁。FFXI究竟能创造最终幻想新的辉煌还是作系列的掘墓人。现在还没人知道。





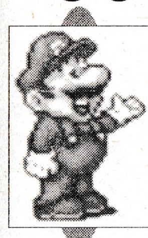


开篇的话

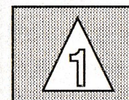
大家好！我们又见面啦！这次我将针对马里奥系列里各主要角色做一个大略介绍，并会对马里奥系列的感想做一整理，各位要仔细看清楚啦，希望我的想法能获得您的认同。

调查项目三 “马里奥”世界的朋友们

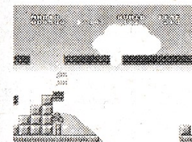


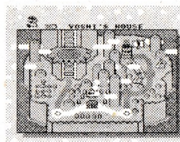


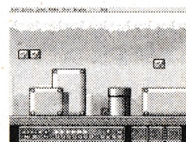
马里奥

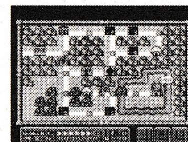


无需我多讲，几乎全世界都知道他是世界上出了名的胡须老爹，也是各类动作游戏的始祖。他以其特殊能力(最出名的就是跳跃力和投火球……注意！不是“吐”火球！)游走各地，打击邪恶(不过说实在的，库巴犯的罪行就法律上来说……的确是严重的，不过不知为何，大家早把这种诱拐女主角的事看成是家常便饭的事了)。就一般分析而言，他最明显的敌人是库巴。不过就在“马里奥RPG”中，库巴能成为同伴这件事，对马里奥迷而言的确是件相当震撼的事。我认为这很有可能是史克威尔出的主意。当初我最喜欢用马里奥、碧奇和库巴组成队伍。不过从历史上分析，瓦里奥以及异星人(※注一)都曾经和他做过对手，这种安排和洛克人系列比起来好像到显得较有弹性。



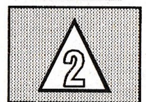




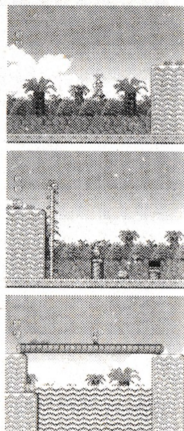




路易

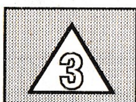


说他是最可悲的主角（配角？）是不为过吧？自从《超级马里奥 4 代》以后，到 NGC 上推出的《路易的鬼屋》以前，他几乎就没作为主角现身过了（在马里奥 5 代中，就连被绑走的婴儿也是他，完全没有出场的余地）。虽然在《马里奥与瓦里奥》中以在关卡中担任终点裁判的身份出场了不少次，但怎么算来他都应该算得上是悲剧英雄吧？不过，据说路易后来会在《任天堂明星大乱斗》中出场是因为玩家的支持，由此可见其人气度也不差。虽然常被说成哥哥的影子，不过他和马里奥的差别其实很大比如跳跃力比马里奥更好，身材也比马里奥高不少呢！

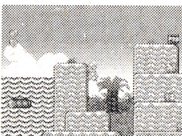




碧奇



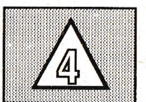




用一句简短的话来形容碧奇非常恰当：游戏史上悲情女主角的创始人。对于这点，恐怕基本上是没什么值得怀疑的。只是对于一些喜欢较真的玩家来说，非常可疑的是为什么整个香菇王国一直都是由她来管理呢？连游戏设定中也没提及一点有关她父亲的内容。而且更要命的是，整个王国中，似乎只有她这么一个人类呀！这还真有点想不通。还有就是后来碧奇在设定上有短暂飞行的功能。



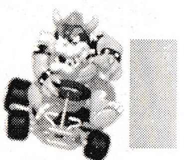
耀奇



特征：胃袋分析不能的龙族。虽然我们搞不清楚耀奇身体的构造，但它可爱的外型的确吸引了不少玩家。后来它的活跃十分明显，从马里奥 5 代开始就可以明显地看出。后来又推出了以耀奇为主角的系列，人气也不低哟！



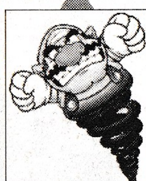




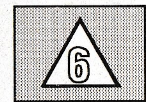
库巴



游戏史上的坏蛋先锋。虽然曾经多次与马里奥对决，不过在“马里奥 RPG”中您将发现它可是个疼爱部下的好领导者哦。不过说话回来，他和马里奥之间的战争到底是“王国防御战”还是“女友争夺战”？这恐怕就不是一两句话能说清楚的了。

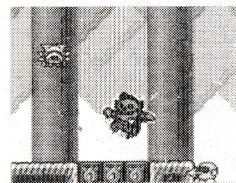


瓦里奥



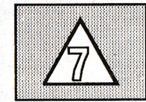
性格和马里奥截然相反的家伙。

不过就另一方面而言，他还是蛮受欢迎的，这点从 Game Boy Color 和 VR BOY 他都有登场，就可推知一二，在 GBA 上瓦里奥新作也于今年 8 月推出了。要是没有今年 GBA 和 NGC 的推出，任天堂在自己主机上对瓦里奥的注视似乎要多很多，反观马里奥似乎被冷落了？（谁叫马里奥以前总是游手好闲，老跑去搞大富翁和高尔夫呢。）不过，截止到目前为止，他还是只以 2D 形式出现较多，何时才有 3D ACT 出现呢？



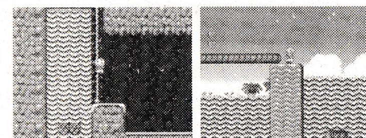


奇诺比欧



性别不明的香菇族人。

曾经有谣言说他们香菇族人的头可以摘下来吃，但不用担心他们的头还会再生。这点好像有点太扯了。香菇头在游戏中向来都是扮演协助型的角色，看上去是力量颇大的样子（在马里奥 USA 中可知一二）。不过，现在还有一个大疑问我搞不清楚——就是“他”究竟是只有一个人还是很多人？因为在《马里奥 3》和《马里奥 64》中，他都出现过好几次。



※注一：在 GB 版 1 代和《马里奥 RPG》中都是对付异星人。

彩火对马里奥系列的感想

就算到了现在，我对马里奥系列还是情有独钟。它好玩的地方在哪里？我觉得还是它每代出来都会有新变化这一点吧（我觉得任天堂已经有把它当新主机实验品的感觉……），虽然我总觉得马里奥很爱插花。在马里奥的设定中，常有一些即使想想还是觉得莫名其妙的地方，不过如果用 Fantasy 的眼光去看，我想也没什么值得惊讶的（我很喜欢替这些莫名其妙的地方，寻找合适理由解释；我可是从小想到大哦）。更重要的是，虽然马里奥系列到现在已经持续这么久了，可是每次推出的新作都不会让玩家失望。我想，这应该就是它厉害的地方吧。

从 GBA 版马里奥销量持续攀升至近 70 万的情况来看，马里奥系列超强的人气和完美的可玩性仍旧无人可敌。我想不管以后马里奥系列什么时候推出，都是不会让玩家失望的。真希望在现今这战乱的电玩界中，能出现更多像马里奥系列一样具有高水准的作品。

马里奥家族系谱补完计划

表格从左到右:游戏名称、发售日期、马里奥担任角色

任天堂红白机

大金刚	1983.7.15	主角
小金刚	1983.7.15	坏蛋
马里奥兄弟	1983.9.9	主角
网球	1984.1.14	裁判
弹珠台	1984.2.2	奖金画面出来串场
拆屋工	1985.6.18	拿铁锤的人
超级马里奥兄弟	1985.9.13	主角
拳王	1987.11.21	裁判
超级马里奥兄弟 3	1988.10.23	主角
马里奥医生	1990.7.27	丢胶囊的人
马里奥高尔夫开幕式	1991.9.20	主角
耀西的蛋	1991.12.14	拿托盘的人
耀西的饼干	未查明	烤饼干的人
马里奥 USA	1992.9.14	主角

任天堂磁碟机

超级马里奥兄弟	1986.2.21	主角
网球	1986.2.21	裁判
超级马里奥兄弟 2	1986.6.3	主角
马里奥高尔夫 JAPAN	1987.2.21	主角
马里奥高尔夫 USA 路线	1987.6.14	主角
F－1 赛车	1987.10.30	技术人员
3D 赛车	1988.4.14	赛车手

GAMEBOY1

超级马里奥乐园	1989.4.21	主角
打砖块	1989.4.21	失误时登场
网球	1989.5.29	裁判
俄罗斯方块	1989.6.14	丢方块的人
枪手	1990.4.13	最高分数的展示时出现
马里奥医生	1990.7.27	丢胶囊的人
F－1 赛车	1990.11.9	得冠军时登场

GAMEBOY2

耀奇的蛋	1991.12.14	拿托盘的人
超级马里奥乐园 2	1992.10.21	主角
耀奇的饼干	1992.11.21	烤饼干的人
超级马里奥乐园 3	1994.1.21	结局时登场
大金刚	1994.6.14	主角
马里奥方块	1995.3.14	消砖块的人
马里奥方块 2	1996.10.19	消砖块的人
游戏回顾艺廊 1	1997.2.1	出现在各处
游戏回顾艺廊 2	1997.9.27	出现在各处
游戏回顾艺廊 3	1999.4.8	出现在各处
马里奥高尔夫 GB	1999.8.10	主角
瓦里奥乐园 2	未查明	未登场

超级任天堂

超级马里奥世界	1990.11.21	主角
马里奥绘图	1992.7.14	画家
马里奥赛车	1992.8.27	赛车手
马里奥大集合	1993.7.14	主角
马路英雄	1993.7.14	发射火箭炮的人
马里奥与瓦里奥	1993.8.27	被盖桶的人
耀西乐园	1995.8.5	婴儿
超级马里奥方块	1995.9.14	消砖块的人
超级马里奥 RPG	1996.3.9	主角
拆屋工 98	1998.1.1	拿铁锤的人
马里奥医生	1998.6.1	丢胶囊的人

VIRTUAL BOY

马里奥网球	1995.7.21	主角
马里奥水管大战	1995.9.28	主角
瓦里奥乐园	未查明	未登场

任天堂 64

超级马里奥 64	1996.6.23	主角
马里奥赛车 64	1996.6.23	赛车手
马里奥派对	1998.12.18	棋子
任天堂大乱斗	1999.1.21	主角
马里奥高尔夫 64	1999.6.11	主角
耀西乐园 64	未查明	未登场

《莎木2》浅尝印像记

机种:DC 类型:FREE
厂商:SEGA
发售日:2001年9月6日

文/Silence

气势磅礴的虚拟现实组曲

在9月6日，这个平常的日子似乎是给世嘉唱了一支气势雄浑的咏叹歌。

在原先两年的期待时间里，已经无数次想象过挪到香港后的莎木舞台，将会是如何的令人惊叹，但真没想到，实际的游戏让人更觉得铃木裕和他的AM2制作游戏的认真态度简直到了走火入魔的地步。一千个各自有其生活习惯的人物，一千多个各自摆设不同又巨细靡遗的店面和房间，乃至于让人分不清是游戏还是现实的几十条街道，无论如何的投入到游戏中，总有走马观花的感觉，怎样也看不尽。我没有去过香港，不敢评论这里的场景和现实中的香港有多少区别，但当芭月凉漫步在店铺林立、人声鼎沸的市井之中，甚至让我忘却了游戏的目的和主线，简直和自己在繁华街市里逛一样，就想一直这么走下去，看下去。这里表现的，完完全全就是东方人的生活。



其实，这款游戏让人钦佩之处，并不仅仅是铃木裕严格考证实地后才制作场景的认真态度，更是游戏中表现出的，浑然一体的东方文化内蕴。可能他对于香港市民的生活并不完全的了若指掌，也可能因为他到内地更多的时间是花在了探究中华武学的深奥上面，故此游戏里有许多意境的表现有过于理想化的嫌疑，但无论如何，这样的一部游戏，除了一个在东方文化里浸淫许久的创意大师，不是其他的制作人能够创造得出的。现实感极强的场景也好，街上行人的着装也好，民族风格突出的建筑物也好，都是外在的东西，而游戏里时时表现出的武学思想和传统道德，却真正的让人感叹。



第一张盘里寻找四个武德，只是沿用了一般RPG线索的推进方式，但在这里出现，更是很好的和东方武学的题材融为一体，无论玄周善和他破门而出的弟子之间的师生情深，还是文物庙里耐心化解道士的阻碍，都同时在教导玩家平时如何对待他人和生活。而接受红秀瑛考验练习指挟红叶的修心功夫，那种红叶片片落下的意境虽然和第一章里在樱树下怀念父亲的场景接近，但内在的神韵却更是今非昔比，东方武学和东方文化之中丝丝渗出的飘逸浪漫，不可以言语形容。街上的行人大多为线索而存在，但仔细观察他们的言行举止，再和"一章 横须贺"里的NPC相比，会发现他们的地域人文有了明显的变化。好为他人指路的市民是为新加的引路机能服务，同时又表现出了香港人乐于助人的精神风貌，令人向往。最重要的是，因为凉只身来到香港，不再有保姆每天给零花钱了，为了生存就必须上街打工，这种无形中的教导借助了一个增加游戏性的表面，何其的巧妙！而这种教导本身，却也是东方人所采取的方式，直接却又含蓄。

游戏的缺点也比较的明显。因为游戏类型所造成的先天不足，使得游戏的流程长度永远不会太长，精心设置的一千多个人物也都沦落成了问路的工具，像一般RPG那样设置一些光会闲聊的NPC岂非更有现实世界的感觉。而为了降低制作难度，行人的生活规律比起前作来显得更单调，这一点在帮落珠台老板看管摊位的时候一眼就能看出来。场景的过于庞大和游戏目的性过于直接形成了无法消除的矛盾，一个只想通关的玩家甚至会觉得在那么大的场景里逛来逛去比较的烦。另外，因为凉身在异地，一代中乡里关怀的那种人情味也无法表现出来，虽然街上的人几乎每一个都热情，但和凉之间总觉得存在了隔膜。最令人不满意的是，这一代取消了对应modem的机能，无法再上网去察看天气和调查人物资料了，这可能和过于庞大的架构有关，可能和制作出这样一部作品使得AM2元气大伤有关，更让我觉得，投下了70亿的世嘉确实已经元气大伤，有力不从心之感。二代已经发售，这以后的几章究竟如何成了问题，如果坚持在DC上出齐，那么就得做好门庭冷落的思想准备，如果要移植到其他的平台，那么复杂的系统和程式，光是这移植本身，就已经足够AM2头疼的了。



修正一下标题，这里所谓的"虚拟现实"，并非指原意的电子工程技术，而是努力再现现实生活世界的制作方法，无论世嘉是成功者还是失败者，如此气势，也只有他们敢于为之。顺便提一句，莎木一代日本销售了不足四十万，二代销售量笔者尚未得到统计数据，但能否达到前作一半都是未知之数，朋友的评论是莎木这样的游戏和世嘉其他许多游戏一样，只有投入其中的人才能感慨不休，旁观者是会觉得没劲的，比起早于"莎木2"一周发售的CAPCOM的功利作品"鬼泣"，她永远吸引不了那么多人（鬼泣销量已快过50万），这句话，还真得很有道理……

机种:PS2 类型:ACT
厂商:CAPCOM
发售日:2001年8月23日

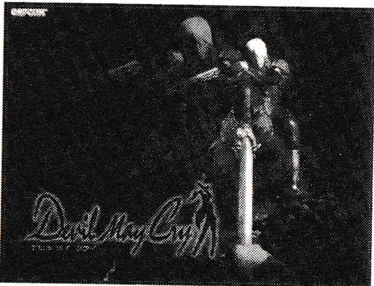
文/姚舜禹

沉溺在『流行』中的游戏风格

一天,朋友兴冲冲的打电话来,说他已经买到《魔颤》了,让我赶快去一睹他已经为之『失眠』了三月有余的『极品』游戏,我自然不敢怠慢,赶紧以不逊于SONIC的速度奔了过去。

其实我也真的想玩玩这款游戏,因为毕竟是出自CAPCOM之手,强将手下无弱兵嘛!

很快便玩到了游戏。在朋友兴高采烈的解说中,用了一下午便通关了。事后仔细回味了一下,刚开始觉得游戏的确很精彩,但这种兴奋的心情迅速消退,到后来甚至是有点木然的感觉,原因是越玩越觉得很"熟悉"——虽然有个完全不同的漂亮外壳,可内里还是那些东西。看来CAPCOM真的沉溺于"流行"的温柔乡中难以自拔了。

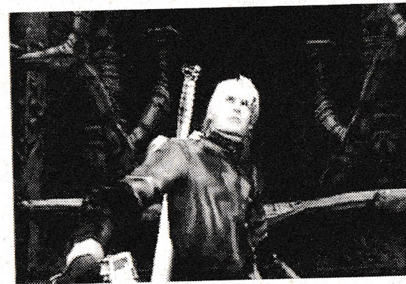


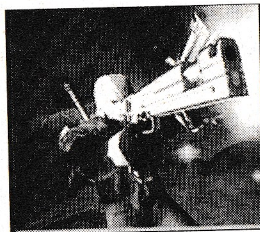
我们不妨先来看看游戏中"流行"因素,借此来窥探CAPCOM在本作上使用的"战略战术"。首先现在大家都爱玩"生化系"的AVG游戏,而有制作过《生化危机》的小组挑梁柱,这可是玩家心中的"名牌",品质应该是不容怀疑的吧。再来看看游戏的人物设定,主角是位一头银发,性格活泼而又狂傲不羁,身份亦正亦邪的帅气小伙子。女主角也是戴着墨镜,骑着摩托的酷女郎,这种叛逆的人物形象现在可是非常受欢迎,大概是来源于流行歌坛的影响,现在好多人气演唱组哪个不是这副"尊容"?游戏情节呢,主角孤身一人杀入满是妖魔鬼怪的城堡中,用手中的魔剑披荆斩棘,还时不时的说着一些很酷的语言,似乎颇有一些"偶像"之风。这是不是人们常说的"个人英雄主义"?现在电影、电视这种题材简直多得不胜枚举。想想看,这些我们平时耳熟能详的东西CAPCOM能够将之运用自如,达到事半功倍的效用,这样的"功力"怎能不让人佩服?



而游戏的内容显然与包装的变化成了鲜明的对比,除了蒸蒸日上的画面和不断更新升华的激烈战斗之外,似乎很难能再找到其他的亮点,蹩脚的剧情和如同公式般的流程索然无味,除了战斗还是战斗,除了砍人还是砍人,不过是换了个砍法而已,让人感觉CAPCOM有点黔驴技穷。本作的推出显然是很仓促,凭心而论,以游戏出色的游戏性如果精心雕琢一番相信会列入经典之堂。而CAPCOM却只是随着"大势"越来越在包装上下起了功夫,于是就涌现了一批类似《恐龙危机》及《鬼武者》的游戏,它的游戏理念其实很"实在",首先强调游戏的火爆、爽快,让一个哪怕是从未玩过游戏的人也能很快被华丽的画面、刺激的场面所吸引;其次对游戏者的定位也从"玩家"转向"非玩家",这些不怎么常玩游戏的上班族提供的消费力要远远大于那些中小学生。所以游戏的画面越来越血腥,内容越来越恐怖,对敌人的"折磨"也越来越"恶毒"……想想现在CAPCOM制作的游戏,封面有几个没写上"暴力含"的?这种顺应市场的热点,抓住消费者"随大流"心理的作品,是一种只求商业价值,不求深远影响的游戏。尽管现在玩CAPCOM游戏的玩家是越来越多,可真正能够玩让人出味道的游戏又有几款?在这样理念下诞生的产物又能够让玩家的热情能持续多久呢?







忽然想起前几天与朋友上街,几个人非要去吃"麦×劳"或是"肯×基"的快餐,眼看着店前由各类等候的人排起的长队,我十分不解地问,旁边不是有好多中国餐馆门庭冷落吗,为什么大家要排队去吃上一顿并不便宜的快餐呢?朋友大摇其头的告诉我,你太老土了,现在不但我们这里,外国也流行这个,这就叫潮流,这就叫时尚,听说还有"快餐文化"这么一种说法。可直到我吃到了这种加工方法再也不能简单的食品时,也没琢磨出这其中的道理,这些东西到底哪里吸引了那么多的人呢?不过看看现今的游戏业也倒还真让我找到了些答案,无论你是多老资格的游戏厂商,如果不按照时代的趋势来发展,那是一定要吃亏的,现在这种情况的例子还少吗?

一句话,都是为了求生存。

如果从这个观点来看待《魔颤》这款游戏,我也就没什么好抱怨的了,只要它能给玩家带来哪怕只是一时的欢愉,只要是大家心甘情愿掏腰包,买卖双方都乐得而归,这不是成功又是什么?!

可是看看现在,我还是更喜欢以前的CAPCOM。唉,难道我真的是落伍得有些不可救药了吗?

游戏评论 3 评《LE MEN'S 24 HOURS》

机种:DC 类型:RAC
厂商:INFORGRAMES
发售日:2001年3月15日

文/假圣人

终点,二十四小时后见

口碑和销量很好的作品,也是体现一部主机性能好坏的验金石。赛车游戏向来都是游戏类型中不可或缺的一种,而其中的精品不但是

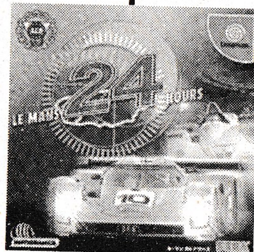
虽然并不是所有赛车游戏都能获得这样的殊荣,但也并不意味他们一无是处。

在赛车模拟游戏中,有一种是以某赛制为蓝本制作的,像PC上的《云斯顿赛车》,DC上UBI制作的《F1赛车》,其实连我们大部分人都认为属于原创的《梦游美国》其实也是有其真实的赛道原形,而名称也就是"DAYTONA"。《LE MAN'S 24 HOURS》(以下简称《24小时》)就是属于这种类型中一部优秀的作品。

"LE MAN"的竞赛标准是赛车在即定赛道上进行连续24小时的长途跋涉,这其实已经不仅仅是对赛车能力,驾驶员驾驶水平的考验,更是对人毅力的一次磨练。游戏中也提供了这种模式,但根据游戏的特性而设置了多种时间选择,玩家可以根据自己时间宽余程度选择10分钟到真实的24小时不同标准。这是一种在以前赛车游戏中从没见过的玩法,也是本作的卖点之一。

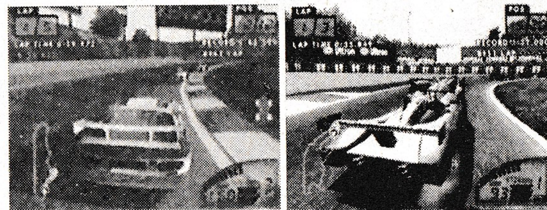
在评价这个优点之前,我不能不对她提出一些不满的意见,而这意见自然出于她的图象素质上。与PS2游戏相比,《24小时》里的赛车明显要单薄得多。这主要是贴图使用和光源缺乏造成的。如果用DC机能有限,而且有20多辆车要同场竞技的原因来解释尚有情可原,但不能原谅的是游戏中对雨水处理时竟然简单到直接把雨点"打到"屏幕上这种偷懒的做法,如果玩家选择驾驶员试点没什么,可选择车后试点的话,看着被雨点打在显示屏幕上的感觉一定是非常可笑的,就好象我们在通过摄象机来操纵车辆似的,这与驾驶游戏追求真实的要求实在大向径庭。

如果抛弃视觉效果上的一些不足,单纯体会驾驶感觉,本作在真实感的实现上还是完成得很好的,可以说《24小时》还是一款靠强调追求驾驶快感为本原的游戏,当然也少不了"24小时竞速"的乐趣。



对游戏而言,经常重复就是一种快感。像RPG游戏不停的战斗和长级、格斗游戏不断准确的输入指令一样,赛车游戏中能在赛道难点重复做出精确的判断就是获得快感的重要部分。《24小时》中提供的全天候竞速赛给玩家提供了足够漫长的竞赛时间,而且由于可以进行超长时间的比赛,所以一两次失误并不会酿成不可挽回的后果,这

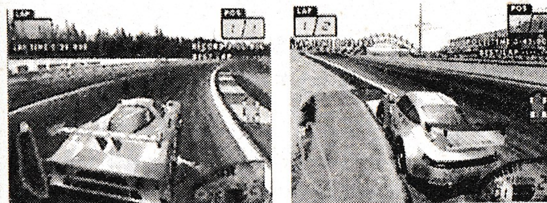
就提供给了玩家更丰富的机会。而且由于长时间的比赛,赛车要在途中加油和修理,这也提供给了玩家一些战术上变化的可行性。比如当其他赛车都准备加油的时候,玩家可以继续开,这样会减少与前面车辆的距离或超过对手,但同时也要冒车辆在途中油量耗尽的风险,这无疑加重了游戏的趣味性。正是因为超长时间比赛的可能,游戏中可变性因素增多,玩家更容易有选择的机会,这在以前的赛车游戏中是很少见的。



竞赛时间的加长同时也意味着玩家在比赛过程中,有更多时间来欣赏竞赛的魅力了。因为赛程很长,所以赛道的设定并不是困难重重。与《梦游美国》那种黄河九拐十八弯的紧张压迫感不同,《24小时》里跑道很长,虽然困难的弯道也很多,但分到漫长的赛道上就显得不紧张了。这就让"车手"在漫长枯燥的竞速途中有时间来欣赏一下周围的景色,体会体会紧张中的闲暇究竟有多么美丽。

《24小时》中也提供了其他一些丰富的竞赛模式,可以说这是一款以比赛为乐趣的游戏。但她这种感觉很明显不是以单纯追求刺激为目标的。由于是以真实赛制为蓝本,所以本作更强调竞赛的真实性,这点与《F355》颇为相似。两者都在赛道设置上以实际真实赛道为标准,以求尽量提供真实的赛场环境,尽量让玩家体会真实赛车带来的感受。总体看,两者都不是噱头很重的游戏,同《GT3》相比缺乏那种特效摄影效果的震撼(《24小时》更是缺乏超级精美的真实名车带来的震撼),同《梦游美国》和《浮云赛车》相比又缺乏赛道在车辆高速行进间大起大落带来的视觉冲击力。和《F355》一样,他们都是欲以朴实求真实,欲以无声胜有声。

所以像《24小时》这样的游戏只有慢慢体会才能品味出一些美味。只是在如今名品众多的市场上,有谁会花心思来钻研一部并非知名的作品呢?或许喜欢本作的不少都是对"LE MAN"赛感兴趣的人,这必然导致本作的玩家范围会非常窄,销量也就可想而知。好在她的出现是在DC末期,是处于DC游戏所剩无几的时期,她已经属于难得见到的水平,所以反响可能还好一些。



如果说《24小时》只算是一部平庸之作的话,我只能抱怨她没有生在一个好时候,生在一个只讲游戏趣味的时候。毕竟现今的游戏太多了,而其它方面表现更优秀的同类游戏也很多……

评《魔剑爻》

机种:PS2　类型:ACT
厂商:ATLUS
发售日:2001年6月7日

文/修路

为什么我们如此相像

金子一马的灵怪手笔加上ATLUS精美绝伦的技术表现力和精辟的游戏理解力，在1999年造就了DC上非常成功的一部作品——《魔剑》，一部至今仍可称为经典的第一人称动作游戏。

随着硬件厂商忘我的不断为我们推陈出新，如今游戏所能实现的水平已经远远超过了20年前人们的想像，而玩家也伴随着越来越艰涩的技术术语游戏而越来越疯狂。在我们能通过技术解决越来越多的想象难题时，又有一些新的矛盾出现在专家和玩家面前，其中至少有一条是越来越明显的——游戏是着重美丽还是着重魅力。简单来讲，就是我们到底是看画面还是玩本质。

这的确是一个已经在游戏媒体和网络上吵得再也不能滥的问题了。可遇到实际情况，我们当中又有多少人能把眼睛擦亮，把心放平呢？



之所以会选择PS2版《魔剑爻》，是因为听彩火说电软编辑莱因买了之后，对其是先骂后赞，骂其是因为《魔剑爻》在图象素质上，除了可以使用第三人称视角外，几乎没有任何变化；而赞则是因其好玩，令只看没玩过DC版的莱因着实着迷了一阵。听过之后，我才决定借上一张（毕竟正版游戏不是说买就买的，而且我也玩过DC版），打算好好体会一下。

想当年，在DC前途还有些光明的时候，ATLUS推出的这部《魔剑》着实算是火过一把，据说有十几万的销量。这在DC游戏一向状态低靡的形势下还算得上出色。而且游戏很好地借鉴了DOOM类游戏手法，又很好地融合的日本游戏讲究维美和剧情化的特色，令我等曾经欲罢不能。其中换人系统着实令人品味无穷，而且剧情引人，并不因为游戏以动作为主而让人们忽略了其背后深刻的世界观。此外，还可以称赞的就是它的画面，在特效运用和人物表现上非常出色。



对于PS2版来说，这些优势就成了双刃剑。《魔剑爻》，虽然在名称上与DC版《魔剑X》有了差别，但游戏总体框架是基本相同的。从画面的表现来看，PS2版的图象引擎估计应该与DC版相同，只是换作“LINUIX”为操作系统罢了。这自然让我觉得《魔剑爻》并不是ATLUS用心制作的作品，同CAPCOM的《维罗尼卡完全版》一样，这只不过是厂商用一点名誉资本来给自己多增加些流动资金而已。只不过《魔剑X》无论从品牌效应还是游戏水平上都与《维罗尼卡》相差不少，所以无法达到其DC上的“完全版”竟然又能卖出几万份的成绩。

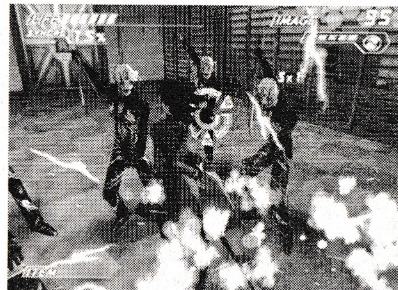
许多玩家，特别是中国玩家对于这种貌似“不思进取”的做法非常挑剔，更有甚者对此总是破口大骂，仿佛厂商这么做就是可恶、可耻。不过对于国内用盗版养育的TV游戏玩家，我们是否应该想一想，自己对厂商的要求是否太偏激呢？

电子游戏行业的诞生只有20年，作为一个产业来说，她用无穷的创造力带来了不菲价值。但一个成熟的行业，一家成熟的公司都不是仅仅依靠“拍脑袋，想主意”来支撑的，要想把企业做活，把行业做大，自然不能缺少成熟的商业运作。“实现商品的最大价值”当然是企业无可厚非的选择。毕竟再热手的商品也有因为她的特点而不能触及的角落，所以厂商就应该做出各种变通的方法来实现商品销售达到最高利益点。CAPCOM因为善于炒作“冷饭”而被许多中国玩家所不齿，但我们也别忘了：史克威尔在不同主机上出过三四个版本的“最终幻想”、ENIX在各主流机种上不断推出DQ的复刻版、老山内不也是在GBA上推出了几乎与SFC上一模一样的《马里奥》……在种种例子不胜枚举的情况下，回头看看这款无论从名气还是给厂商带来的收入上都不起眼的作品，实在应该没什么抱怨。

看了《魔剑爻》，还感觉毕竟是同时代的主机，PS2要想发挥DC上成熟的作品也肯定非常不易，所以ATLUS要想挣钱，自然只能做些看似明显，实则投机的变动——实施第三人称视角。这样做的好处很明显——既通过视角变化带来视觉变化，又能不用大幅改动原有程序，节省许多成本，也能带来更多效益。

在日本，DC的影响力毕竟还小，况且整个游戏市场都有些萧条。对于《魔剑爻》这种水平的游戏的确还有许多市场空白点摆在那里。ATLUS这么去做了，从理性的角度来看，非但不应受到指责，还应该受到点赞许。毕竟ATLUS是要把产品卖给日本消费者的，对于中国从总体上算只有盗版的游戏市场和游戏玩家，对于这个几乎有些名气的作品都能买到的群体，ATLUS并没有考虑。如果我们有些抱怨，抱怨为什么PS2版《魔剑爻》与DC版没什么提升，只能怪自己以前DC上什么游戏都能买的错。

本来就是，如果我们买不着，或者很难才能买到DC版，玩(看)PS2版的人里就会少不少骂ATLUS的了。



机种:DC 类型:RPG
厂商:SEGA
发售日:2000年10月5日

文/修路

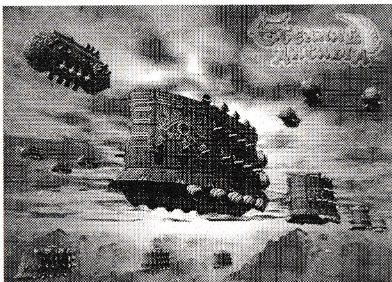
冒险，因为天空的广阔而无限

我们越来越被现实同化，心中的童话也被吃喝拉撒淹没了。总是梦想在世界的尽头有着童话般的天堂。但是随着年龄的增长，少年时代，几乎每个人都会对外面的世界感到发自内心的好奇，

游戏是一种实现梦想的捷径。

可恐怖的是，现实有时连我们对游戏的梦想情结也给终结和同化了。

什么是好游戏,什么又是好的RPG游戏?在你的心中是否已经有非常明确的标准了吗？可是我们是否又忽略了许多珍贵的东西呢?在我们大呼好玩的时候,是否能从游戏中怀念出我们孩提时代的童话呢?



人们曾经评价好莱坞是一个造梦机器，因为她每年都要为观众制造无数个或神奇或动人的故事，让无数人为之振奋和流泪。游戏其实也是一个造梦的平台，玩家也通过这个舞台感受着梦想现实化的感动。但在诸多限制下,游戏的造梦能力总是公式化的。在32位时代以前，玩家的梦想往往只能继续靠自己的想象，只有一些很实在的动作游戏算是让我们在公式化的打打杀杀中感受了英雄的感觉。随着硬件能力的提升,梦想实现的限制已经减少许多,但我们仍旧经常陷进老套的英雄模式中。

如果游戏失去梦想,我们将会怎样。

我们缺乏的是怀揣梦想的游戏，而现在游戏的制作也越来越像港台电视剧那样模式化了。所以我对《永恒的阿卡迪亚》(以下简称《永恒》)才会如此珍视。



《永恒》的珍贵，在于从中我又一次体会到梦想的力量和冒险的可贵。而这种感觉以前只有一次，那就是和朋友一起熬夜漫游“世界的尽头”(《格兰蒂亚》)。

平心而论，《永恒》在图象素质上并没有什么什么可以夸耀的地方——人物完全棱角鲜明，而脸也只是简单地加上贴图而已，与《莎木》、《最终幻想Ⅹ》的细腻相比,《永恒》可是要惭愧了。就系统而论,《永恒》也很不完善，虽然游戏为了体现六种月亮的力量而设置了六种颜色的能力，但结果是在战斗中这么多设置根本就是多余的，在有限的动力槽限制下，我宁愿用威力大的特技，只要少数几个魔法会起作用，而且战斗里战术要素也并不明显，动力槽的作用并未发挥重要作用。在人物个性塑造上也非常失败，一些所谓个性的言语和标志性动作虽然能令人留下印象，但实在过于模式化，反而留下做作的印象（也许是技术不过关，让人看了不舒服)。

所以，用普通的标准,《永恒》绝对不是一部优秀的游戏。以上种种不足足以令其受到致命的打击，而在现实中，她只有10万左右的销量证明了世嘉对她的期望已经落空。但这些并不能影响她在创造世界上的伟大。

在《永恒》中,游戏的概念已经模糊了。游戏制作人用并非绝对高超的技术为玩家提供了一个在梦里才存在的世界：漂浮在天空的岛屿、用旋梯连接的观察岛、像瀑布一样的宫殿、神妙的热带雨林、战舰与穿梭在天空的鱼群一起飞翔，“阿卡迪亚”是一个完全违背现实世界的空间，是无数奇思妙想的结合才能创造出一个完美的境界。我经常会伫立在一些宏伟的景观面前怀疑制作者的脑袋里平常都装了些什么东西。正是由于这些奇思妙想，生活在阿卡迪亚真是一件令人愉快的事。我和主人公一起漫游世界，感受各地不同的风土人情。可以说走世界已经是游戏进行下去一个非常重要的驱动力了。加上制作者为我们提供了一个不错的剧本，还有那奇妙的战舰和船员队伍设定，让我真正感受到这不是一场孤独而单调的旅行。



© SEGA/OVERWORKS, 2000

正所谓瑕不掩瑜,尽管《永恒》的缺点非常明显，但只要你深入地渗入阿卡迪亚,你就会被游戏制作者的深厚功力，更重要的是丰盛的想象力所震撼，并为之深深折服。因为外界的可爱和神秘而外出冒险，因为情节的曲折和宏大而在阿卡迪亚里自愿地遨游，这才是玩游戏的感觉。也许因为她战斗系统的贫弱，所以我才在这里不会进入因为战斗而游戏那种被游戏玩的状况。将感情融入游戏绝对不是由玩家来决定的，制作人的能力和想象力在这里决定一切。

如果不是GAME ARTS的想象力贫乏了，也就不会用16亿日元推出了《格兰蒂亚2》这么一部口碑失败的作品。尽管《永恒》的市场销量同样糟糕,但对我而言,她是一个美好的梦,将永远在心中做下去。

GAMESOFT REVIEW

游戏评论 6

评《重金属》

机种:DC　类型:ACT
厂商:CAPCOM
发售日:2001年7月

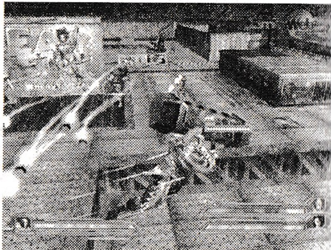
文/假圣人

『重金属』本末倒置的感受

这个还处在发展时期的国度里，盗版软件带给了我们更多的选择。尽管我们的媒体整天奔走呼号游戏软件的正版意义，但至少在我们

没有盗版，相对贫困的我们在面对动辄四五百元的正版电子游戏软件时，很可能就错过了相当数量的作品——一些没有深厚背景，没有媒体关注的中小型作品，也会使我们的品尝口味变得越来越单调，单调的可能玩RPG只知道FF，玩格斗只晓得铁拳或拳皇。

尽管我对盗版的危害"深恶痛绝"，但对CAPCOM制作的这款《重金属》，我还是要对盗版怀有一丝侥幸的感激之情。



"Heavy Metal"，尽管我不是音乐狂徒，但我对这个标题产生的第一印象仍旧是代表疯狂、反叛、个性甚至黑暗的摇滚乐类别。如果将古典音乐视为天堂的天使，流行音乐视为普通的平民，那重金属无疑应该就是地狱的恶魔。在这种联想下，我曾经认为游戏标题的产生正是借用了这种外像而产生的。游戏中诡异的角色，进行时火暴甚至有些残忍的场面，不正是恶魔恐怖的一种外延吗？

不过"百闻不如一见"，无根无据地猜想不如亲自尝试和感受一下游戏。

感受过后才知道，原来它"不是一款游戏"。

或许把《重金属》看作一部MTV，一部由玩家导演的重金属风格的MTV才更为恰当。

尽管CAPCOM由于冷饭炒得过多，遭到不少玩家的指责。但作为一家经验丰富的游戏元老，她推出的作品在质量上讲从来都是有一定保证的。如果从CAPCOM对格斗、动作游戏一贯的严谨平衡来看，《重金属》根本是一个失败的作品。《重金属》不但没有格斗游戏应有的技巧和对战准则，连严谨二字也无从提起，惟一的规则或许就是不停地躲避，并疯狂使用威力强大的武器。这的确与CAPCOM在街霸上的造诣相去甚多。



单纯从游戏的内涵来讲，《重金属》的确是一款令人不敢恭维的作品。但是当我抛开游戏观念时，我还是发现在我眼前的游戏情景别有一种风味。如果你不是个反感暴躁音乐的人，不是拒绝摇滚的人，你很快还是会被《重金属》强烈的震撼了。

游戏里所有的BGM都是非常优秀的"重金属"作品，而且这些音乐是由不同的乐队演奏的，而且风格各不相同。当我关闭显示器，打开昏暗的灯光，躺在床上，听着BGM，就能享受着一种原始野性的冲动。

"重金属"并非是一种糜烂、灰暗的音乐。"恶魔"其实就是残忍的天使——能把人性阴暗面彻底暴露的天使。重金属也一样。在我们能感受到音乐带来的沉闷和虚无时，我们会跟随音乐体悟和正视生命里残酷无知的一面，进而也会反思自己生存的价值。如果我们能将这些思考反诉到游戏里，我们会发现在斗士们疯狂砍杀时，在杀手们冷看死亡时，其实也是在用战斗发泄和寻找着生命存在的真实意义。音乐和游戏这种暗合的作用或许是能够让玩家，尤其是狂热重金属的欧美玩家更能找到内心相同的体会。

游戏与背景音乐的关系本来就是密切的，但这种密切在以往向来是以游戏为主，音乐为辅。但在这款《重金属》里，这种关系似乎是被改写了——音乐与游戏本身在内里将关系颠倒，至少是平分秋色。游戏借用重金属摇滚乐强烈的节奏感带动玩家的情绪。听着动感强劲、节奏明确而曲调无常的音乐，进行殊死搏斗，这种感觉虽然用震撼来形容略微过之，但搭配起来还是非常和谐的。

《重金属》从人物设定上就非常贴近"重金属"的感觉——人物造型怪异，服饰奇特而且衣着富有重量感，好象每一个角色就是一首"重金属"或者重金属乐队一样。而且由这些人物进行的战斗本身并没有严谨的技巧要求，似乎游戏只要你忘情地跟随乐曲节奏既可。不管你有意无意，整个游戏都是在疯狂的感觉下进行着，而这种疯狂的感觉与聆听背景音乐带来的感受非常相似。

游戏与音乐和谐的关系对于观看者的影响可能更为明显。对于普通的人来说，看着一帮身着另类服饰，打扮怪异的斗士在强悍的音乐声里进行着残酷的生死决斗，一种重金属音乐氛围的感觉可能会更显著。对于他们来说，这不正像一部部即时进行的重金属曲风MTV吗？

《重金属》并不属于竞技性的动作游戏，但借助疯狂的"重金属"音乐，她的确可以称得上是一部能够宣泄心情的作品。我们可能很难接受这样一部游戏，因为我们对重金属音乐并不能从心底了解。但对于重金属发源地的欧美，这种重金属感觉的游戏，应该很容易获得认同。而且无须强调复杂技巧的标准也令人容易上手。

总之《重金属》是一款欧美风格强烈的作品，而且真的很像是一部游戏MTV的实验品。由此我还想到，或许遵循这条规律，还可以制作一些古典、流行MTV游戏作品来。

游戏评论 7 | 评 GBA 的经典《黄金太阳》

机种:GBA　类型:RPG
厂商:GAMELOT
发售日:2001 年夏

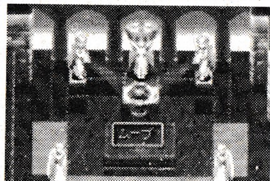
文/无梦

GBA 的黄金太阳

游戏来……
太阳》的出现代表了 GBA 完全有能力做出不比次时代机种差的 RPG
年前 GBA 的发售除了《玛丽奥》以外没有几个人气大作，而《黄金

前几日在好友的介绍下玩了一下 GBA 的新作《黄金太阳》(以下简称《黄》)，玩了之后感觉相当不错。说真的，笔者从没想过一款 GBA 游戏能做的如此出色。GAMELOT 的《光明》系列大家不会感到陌生，"在沉默了一段时间后，一发话就惊倒了一片"这句话并没有夸张之处，《黄》可能也会成为一代名作，并且可能 2、3……一直延续下去。《黄》的推出不能不说是一次革命，她的出现代表了掌机也能有优秀的 RPG，而且各方面都不会输给其它机种，至少比 SFC 好。

GAMELOT 对 GBA 的机能吃得很透，《黄》几乎把 GBA 的硬件性能发挥到了极限，在战斗中的视角变换系统以及在光影上的处理恰到好处，特技魔法的发动魄力十足，让人感觉战斗是一种感观上的享受。当然，《黄》的卖点并不就以上这些，依笔者看来游戏中最吸引人的是解迷系统。游戏中的主角"罗宾"在迷宫中要运用每个人的不同特技来解开各种各样的谜题，这有些类似 SCEI 的《WOLD ARMS》，而且难度很高。游戏中的音乐也值得一提，笔者一向对游戏的音乐颇为挑剔，这也是笔者为何对《Xenogears》情有独衷的原因，这是题外话笔者也不再罗嗦，说回《黄》，"如果是在次时代机种上，游戏中的音乐能出成专辑"是笔者的看法，如果不是机能的限制《黄》的音乐能做得更为动听。



可能 GAMELOT 对《光明》有恋旧情节，在剧情上的编译一直得不到提高，《黄》在开始时对剧情还有一定的描述，但后期渐渐变得淡化，无休止的迷宫与战斗使得游戏变得无聊化，短小且无聊的剧情显得有些鸡肋，这也是笔者为什么到最后都没有爆机的原因。

"留个遗憾给自己，为的是以后能看得更清"不知是谁说的，从《黄》的得失看现在其它的游戏，那《黄》的缺点就显得微不足道了。



游戏评论 8 | 评《机器人大战 A&α》

种:GBA　类型:S · RPG
商:BANPRESTO
售日:2001 年 9 月 21 日

文/无梦

日渐没落的机战

了，大家喜欢的机战再也不像以前那样让人向往了……
如今在业界不景气的时候不少厂商没落了，BANPROESTO 也没落



作为一个"机战"的 FANS 是不会错过任何系列中任何一作的。前不久 BANPRESTO 在 DC 上退出《SRWα》，最近 GBA 的《SRWA》也紧跟着推出，听说 PS2 上的《SRWβ》也在紧锣密鼓的制作中，感觉上 BANPRESTO 是在全线出击，但笔者却认为这是 BANPRESTO 临死前的一击或者说是回光返照了。

玩家们为什么喜欢"机战"？一是因为高达，二是因为较为简单且玩起来十分爽快，这也一直是"机战"的卖点所在，但在业界不景气的今天"机战"开始走下坡路。BANPRESTO 为了解决现状也考虑过很多因素，画面是首先作为考虑的因素之一。我们不能否认"机战"的画面是越做越好，"外传"中的战斗画面已将 PS 的性能发挥到了极点，而 DC 上的 α 也给"机战"开拓了一条新的 3D 领域，然而种种的这些并没有使"机战"挽回失败的命运。

现在业界对机器人这类的游戏有权威发言权的就 BANPRESTO 与 BANDAI，如今 BANPRESTO 越发走下坡路，而 BANDAI 从默默无闻中崛起，其最新的白金游戏《基伦最前线》在 PS2 上的热卖已经把 BANPRESTO 从老大位子上踢了下来。BANPRESTO 这一阵的挣扎以失败告终的更本原因在于她没能抓住玩家多变的口味，BANPRESTO 以为"机战"之所以渐渐失去对玩家的吸引力使因为难度太低，因此不停的提升难度想以这点来拉拢一批类似热爱"火纹"的玩家。"能玩得了《火纹》的玩家一定能玩《机战》，而玩《机战》的人不一定玩得了《火纹》"这是一批玩家下的定义，BANPRESTO 想把"机战"向"火纹"靠拢来提高难度是重大的决策上的失误！正如上面所说，"机战"之所以让玩家喜欢就因为她"激战"，定位一但错误那这个游戏就会没落。



"机战"没落了，BANPRESTO 将何去何从呢？

赏金猎人莎拉

文/SILENCE

ヘブン地区。落在眼里一片异样的荒芜，我躲在桥下，呼吸似乎永远不能平静。受工业污染的水缓缓流下，荡漾开道道乌黑的波纹，甚至还有凄惨的尸体飘过，就那样轻飘飘的经过眼前，像是不起意的嘲笑，而我，一脸茫然，无可适从。

枪声就是能够在这时到来，像是一个令人发笑的小丑悲剧。我一路跑过废旧的柏青哥店，但跑上桥头时，却被前后三人堵住。他们雪白的牙齿亮着，真切的告诉我他们也是赏金猎人，而我，曾几何时，却变作了他人的猎物。我奋力跃起，顷刻之间，浊臭的的河水淹没了我的口鼻，那种凉温，甚至都令我觉得更为亲切。

再次通过柏青哥店，用被枪声震落的钢珠阻住他们，随后躲在垃圾遍地的狭巷中等待他们落单。

一个过来，用手刀击中后脑的延髓；第二个过来，一拳直兜下巴；第三个过来，用脚一扫，是他额头撞上垃圾桶。

然后，我喘息着坐在垃圾堆上，周围苍蝇胡乱飞舞，却很好的衬托了我现在的处境。一声枪响，击碎的不仅仅是我的ID卡，还有以前的名声、通缉犯和同行的敬畏之心。就这么完了？世间第一的赏金猎人莎拉·D·菲丝杰拉尔德，就要在惶惶不可终日的逃亡中渡过以后的日子，并且不知哪一天，在一个阴暗的角落里毙命于无名鼠辈之手？

天一直灰昔，蝇虫的吵闹一刻不休。我抬起头来，将视线努力穿越哪重重的废旧高楼，无论如何的苦涩，我都要努力在嘴边凝起一个微笑的。

站起在垃圾山上，在阴暗的天空下，在几个捡破烂的孩子的惊讶目光中，没有了赏金猎人资格的莎拉·D·菲丝杰拉尔德，向着混浊的世间朗声念出自己的宣言："从现在开始，我要进行一场大扫除！"



乌黑的头发，锐利的目光。我与科科潜入一个属雷纳德的地下俱乐部"第26部"，但却被一个扮演宇宙商人的人认出，逃跑至这片空地之后，一名男子开枪击退追来的打手们，一眼便知，他就是那个不明来历的赏金猎人。

"雷纳德是我的猎物。"我对他说道。

"但可惜的是，你已经不是猎人了。"

我一滞，但还是微笑道："就算没有了ID，猎人也还是猎人！"

"……看来，果然不愧于第一赏金猎人的称号呀。"他的眼光猝然亮了起来。"别来妨碍我，不然我一定会把你杀了。只要除掉雷纳德，还有你，我就可以成为世上第一的赏金猎人！"

在我的记忆中，无论如何搜索不出有这样一个同行的存在，似乎从天而降，却想不出和我有什么牵系。用我的命换到第一的名衔，虽然有这种念头的远不止一人，但不知为何，从这人离开的背影上，我却感到一点非常隐约的胆寒，在我所遇见的所有赏金猎人之中，或许真的只有他才能做到。

带着种种的悬念，我到了ヘブン正中圆形大竞技场海斯霍尔。现改称"多姆"

的海斯霍尔，那里是进行"格斗游戏"的赛场，也是雷纳德用以牟取暴利的现代角斗场。我从地下水道穿过，依然能清楚的听到观众们兴奋的叫声。观看这种比赛的入场券都是特殊的，用血染成，而且持票者必须是雷纳德势力范围之内的成员才能入场，从这可容纳十万观众的赛场座无虚席的情况看，可想而知雷纳德的实力有多么恐怖。

铁门打开，沉重的蹄声击打在地面上，雷纳德一身盔甲，傲立战车之上，居然真的将现代的一场血腥游戏变成了古罗马的角斗，看起来也确实有一点复古的迷幻。他的对面，是目光同样暴戾的对手哈里，也即是死去的安迪的亲弟弟。看来，雷纳德的目的很明显了，这两件事联系起来，分明便是一场内杠。车轮滚动、呼啸连天，我在十万个痴迷于杀戮的欢呼声中，偷偷的跑到了准备室里。穿上盔甲、牵上缰绳，似乎要将时空倒转，我也将加入到这场拚斗中去。



欢呼雷动，在雷纳德前面的，是哈里遍满鲜血的尸身。雷纳德在观众喧哗之中诧异的回过头来，他自然不会像观众以为的那样觉得这是第二场搏斗。而在我视线之内，对面的铁门中，也同样驶出了一辆战车。我们成为了一条直线，不但将雷纳德夹在中间，更且形成了一个奇异非常的对峙。那人，却正是那个谜一样的赏金猎手。

"莎拉！"欢呼声几乎掩埋住了雷纳德的叫声，我右手一抬，在竞争者驱车驶近之前，子弹已送入了雷纳德的额头，血花飞溅，他倒地之后，整个赛场一阵静默。但同时，我又能感觉到那人的眼睛里却分明亮起了强烈的光芒。

但就在这时，十多年不曾亮过的巨大高示屏亮了起来。好整以暇，俯视赛场的屏幕中人正是雷纳德。地上那人面部掉下皮质面具。

"欢迎你，莎拉。你又杀了人吧，很高兴，这个比赛将成为你伏法的依据。"

装甲机动特殊部队逼近，我立刻意识到这本来就是个陷阱，而罪恶的帝王雷纳德和号称法律权威的专家机动特殊部长罗依德根本就是彼此勾结的。我蹲在车座中，躲过了如雨的子弹，马匹悲鸣倒地，现场一片大乱，人们向出口涌去，我迂回混入人群，也慢慢走到了出口。正要离开赛场，却又分明感觉到有一道凶狠的目光看着我。

"你又阻碍我了！现在没有时间，下次再遇见这种情况一定杀了你！"那个赏金猎人，也混在人群之中，片刻就消失在门外。

"B·H"。我看着在多姆见到的六芒星形状的徽章，不明白这是什么意义，更不明白会和那个神秘的男子有什么关系。但正当我的思绪变得模糊的时候，一个词语猛然跳进我的脑中：BOUNTY HUNTER，那岂非便是赏金猎人的意义？！科科一声不吭，照着这枚登陆章上的数字开始查询，但得出的结果却大出我们的意外。这枚赏金猎人登陆章的主人マサキ·J·ムラカミ，1976年生，如果活到现在已是84岁的高龄了。这怎么可能？

我按照查出的资料立刻赶去ジンゴドーベル寻找他的行踪。但是出现在我面

前的却是一地的血迹，好像雷纳德已先我一步。地上的老人奄奄一息，从他嘴里又打听出了クゲル山谷的地址，我跳上机车，疯狂冲向那里。

白雪仍流，四周山谷笼罩着一面平静的湖，那小屋之中，却更是一片死寂。桌椅散落，一片狼籍，而在边上，却置着一座古旧的座钟。摇杆之上一个小小的雕像，带皇冠的男子绝望的面对前方，双眼却是两个空洞。我不知道这希腊神话中的俄迪普斯王代表着什么含义，但当我无意间将一长一短两根指针插入俄迪普



斯王双目之后，座钟移开，竟然显出了一个隐藏在密室中的书架。这个发现固然令我心喜，但这机关的含义更令人胆颤。这里的主人，应该是带着一些邪气的了。

翻开一本笔记，上面赫然记载着マサキ・J・ムラカミ以前的光辉。2002年，他第一次接受赏金任务，便捕获了连续杀人鬼奥尔巴那・强森，当时年方26岁。在此后直到他50岁退休为止，总共捕获40名以上的凶恶罪犯，在赏金猎手制度实行以来，不但捕获数最多，个人得到的累计赏金额也最高。退休之后，他不再出现，一直未婚，也没有家人，过着孤独的生活，被遗忘在时间中。

我脑中闪过那个年轻的赏金猎人，他看上去与照片中的マサキ如此想象，好像是一个完全的影像克隆，这种无法解释的情况让我感到骇异。

“返老还童！”科科猛然叫出的这个名词，让我为之一惊。这听来似乎荒唐无稽，但却已不是神话。三年前报纸上的一则新闻引起了轰动。ギアウ・バイオクミカル・リサチ社的密克罗教授通过遗传子操作手术，真的完成了这项神迹。受验者为一名70岁老人，经过了遗传之操作手术，身体居然恢复到了30岁壮年的情况，但却于一月后死亡。因为受到公众的谴责，这项手术被禁止续行，但如果把那个マサキ的“后裔”与此事关联，却似乎能够找到一种解释了。

“マサキ接受手术是20天前。”当赶到DOWNTOWN地区密克罗教授的家，听教授说出这一真相时，不知为何，他的脸上有一层淡淡的忧伤。“在这之前，他被确定查出有白血病，寿命只剩下一年。”

一年和一个月，这样的交换是否值得？我一边思索マサキ，一边走出教授家，夕阳一片凄艳的红色。

“打听别人的秘密很有趣吗？”マサキ举枪对着我，和几天前看到的27，8岁外貌相比，此刻的マサキ看起来又年轻了几岁。但那种逼人而来的年轻力量，却不知使我羡慕还是惧怕。

雷纳德的袭击打断了我们。保护着教授，我们穿过树林，夜已降临，灯光围缀成一个疏淡的星海。

“你手底下有40个猎物？”

听到我的疑问，マサキ停住脚步，静默了片刻，我们的视线彼此交融，许久。“应该有42、3个吧。最后一次接受任务是在30年前……一天，只是晚了一天，就使我永远的失去了这个职业。没有人再相信我，没有人再找我，某一天，我终于明白，属于我的时代已经过去，然后，我便一下子归于沉寂，而且已经三十年了。”夜幕

苍凉，他稽然泪下，却带给我一种无法形容的感觉。“而且，我还被查出身患白血病，剩下不到一年的寿命。于是我就找上教授，让我再次变得青春。经过奇迹般的两天，我的身体起了很大的变化，有了胃口，有了力气，看，你能想象一个八十几岁的老人有这样强壮的肌肉吗？我不会再沉寂了。只要杀了雷纳德，杀了你，我又将是世间第一的赏金猎人。这是神赐予我的奇迹！”

看着他双眼放出的光辉，我默然无语。你以为这是神的恩赐吗？错了。几天后，你将变作15岁，再过几天，你还会退化成毫无自卫能力的婴儿，然后，就……但，无法解释的，又有一种东西深深



渗入我的心底，像是感动，又像是共鸣。我们这样的人，永远在和平凡孤寂周旋，但外人畏惧的目光中又何曾知晓我们常陷于自己无法承受的孤寂呢。

我不禁又看向マサキ，但双目却被红光冲洗。装甲机动特殊部队，将我们包围，罗依德的狞笑像是对我们人生的疯狂嘲笑，然后便是激烈的枪声鞭笞。我们逃上废楼，但却又有雷纳德的直升机逼近，火舌吞吐，不容我们喘息。无可选择的，我们从楼顶跳下，重重的落入河里，随后，雷纳德发射的导弹击中桥梁，铁片疯狂泻下，我顷刻便失去了意识……

涉水的艰难犹如一次投胎，我扶着尚且昏迷的マサキ到了一个停泊游船的小港。在油灯昏暗的木屋中，我为マサキ疗着伤。看着我手中的镊子从他背上取出一片片的铁片，仿佛取出他的传奇和伤痛，令我的手几次颤抖。但没有想到，他却在这时醒来，捏住了我的手腕，将我拉到胸前。

“莎拉……”我们的距离是这样的近，可以触摸到彼此的鼻息，而他眼中的一切不平和执著却也是如此的闪亮。我能够说什么吗？我能够制止自己，不在这团漩涡中陷入吗？在这样的氛围内，我，一个命运饱经磨练的赏金猎人，终于不可自持，承受了另一个赏金猎人不可思议的青春和激情，即便明白这绝无意外的将是一个错误，都不曾停止……

不知过了多久，我感觉到床前的マサキ举枪对着我。没有错，这是最好的机会了，杀了我，他就能重新拾回以前的荣耀了，而我，在全身的疲倦之中，丧命于取走我一切的男子手下，不知是否算一个较好的结局。

但是，他最终还是没有开枪，沉默了许久，就此离去。而我，就这样伏在床上，一动不动，仿佛已经睡着，但不知不觉，眼边却挂下了一道水痕。

毒品工厂，雷纳德的秘密设施。

“就这么容易吗，所谓的恋情？”我从水中进入工厂的排气口，脑中回响着科科的话。无论如何，她是不会明白的，对于我自己而言，也一样的不知道为什么会发生这些，但我能清楚的感觉到，所有者一切发生的事，都将会在这里做一个了断。

雷纳德正与他的手下在察看新的过滤机械。这种机械可以将毒品的纯度变高，同时意味着他将获得更大的利润。

“雷纳德!”没有意外,マサキ来了,15、6岁少年的外表,传说中赏金猎人的坚定神情。

雷纳德却似乎并不在乎，因为他可以看见，マサキ背后走出的是他带着冲锋枪的属下。

“マサキ!小心!”我一跃而出,踢倒了一个保镖,マサキ也一枪向雷纳德打去,但可惜的是只擦着他的面颊。枪林弹雨中,我们躲避着,不用言语,亦有默契。

“莎拉·D·菲丝杰拉尔德!将她逮捕,若遇反抗,格杀勿论。”装甲机动队如附骨之蛆，也于这时来到。更为密集的子弹使我们几乎无法呼吸。但装甲机动队员的误射击中了反应炉，工厂内立刻白烟滚滚。我们乘乱往外退去,但前方被雷纳德阻住，身后又是一边咳嗽一边逼近的装甲机动队。来不及考虑,我一枪击中排气管,整个工厂立刻爆炸,浓烟滚滚之际,我们跳上一辆水上摩托,紧紧追着驾着同样工具的雷纳德。



或许是因为夜黑无法看清，或许是マサキ过于急切的心理，两辆水上摩托靠近之时,雷纳德一枪击在マサキ额头,我也高高飞起。

“快一点……莎拉……拜托了……”マサキ气息薄弱，但明白他心事的我甚至来不及多察看他的伤势，含泪跳上水上摩托,继续追着雷纳德。

黑夜疾风汹涌,雷纳德惊回头,在他眼中是高高飞起的水上摩托，然后是冰冷的枪管，然后应该是那只虚幻美丽的蝴蝶了吧。它慢慢浮出,在夜幕下飞舞,枪声响过,留下一片残像。我相信,这是雷纳德这一生双眼中出现的最美的东西。



三天过后，我在大街上徘徊。那场激战后,雷纳德尸体于次日被发现,而マサキ却没有任何一方的消息提及。我想再期遇一场邂逅?我不明白。

我只知道,但视线里出现那个5、6岁的儿童时,心跳是如此的冲击着我。我拼命的跑去,小孩却站立不动。我紧紧的我住他的小手,带哭声的话语模糊不清。

“マサキ!……你变作这个模样,还能保留成人时的记忆吗?”

他,静静的朝我看着,许久之后,才将一件事物塞到我手中。“莎拉,你的赏金猎人资格,已经还给你了。”

幼童般的マサキ朝前方跑去,消失在人群之中,并且,从此永不出现。我握着这枚六芒星形状的登录章,呆呆的站着,纵有千言万语,不知该向谁诉说。

与雷纳德勾结一事揭露,罗依德正式被捕,当安东把新的猎人ID卡交给我时，我毫无感觉的放进了兜中。在这之前，早已有人把真正的猎人资格交还给了我,并且还深刻的教会我其中的意义,受用一生无穷。不是吗,マサキ?

谢谢你。



全文完

“集中营”的日子

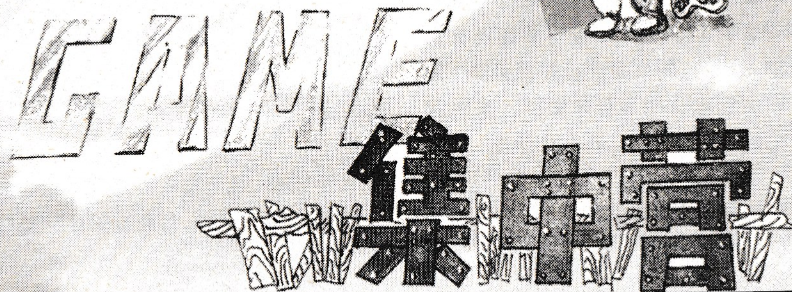
《电软》怀旧录之三

文/王观之

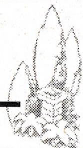
引子:

92年左右国内流行的日本游戏已相当多，但大都集中在动作类、冒险类、射击类、格斗类、益智类等不需要很多文字说明的游戏。对于角色扮演类(RPG),模拟仿真类(SLG),由于语言文字方面的障碍了解很少。即便有,也是三国类的游戏如“吞食天地”、“霸王的大陆”等。由于是中国古典题材，故事情节和人物关系都比较熟悉,人名都是汉字的,所以玩友囫囵吞枣地也能玩下去。加上文化方面的亲近感，当时在国内也大受欢迎。《电刑室手记》里有好几则都是关于三国游戏的。





只打印5份的《资料汇编》



那时候先锋卡通一方面“野心勃勃”地想做国内第一款电子游戏，同时做为一间“高科技公司”，不甘心于明目张胆的盗版，于是准备将日本游戏“汉化”（中文化）。权衡和考量了国内游戏的现状和当时先锋所能达到的技术高度和优势，决定把目标锁定在RPG和SLG这两类国内还是处女地又有一定技术难度的游戏上。为了获得第一手资料，先锋托人从日本买来好几本《游戏年鉴》。《游戏年鉴》每年出版一本，内容包罗万象，举凡与游戏有关的重大事项都有记录。包括该年发行的所有游戏的名称、厂商、时间、容量、类型、内容简介、评价（10分制），游戏业大事记，该年度十个最佳游戏等。通过这几本《年鉴》，我们惊讶地发现，许多国内风靡一时的游戏，象“魂斗罗”、“绿色兵团”、“沙罗曼蛇”等都评价不高，评分一般。而一些我们从未玩过，从未听说过的RPG、SLG类的游戏反而获得高分。这种强烈的反差引起我们的注意。是文化背景不同还是语言文字障碍使得审美情趣产生差异？是否动作类、冒险类、益智类等电子游戏初创时期的游戏只是游戏发展的初级阶段，而RPG、SLG是游戏发展到一定时期的必然产物？这些问题都引起我们的思考。为了掌握更多的情报以供决策层参考，我们决定有重点，有选择地翻译《年鉴》。重点是评分较高的RPG、SLG游戏。经过一个多月的努力，成果是两本计算机打印的《电子游戏资料汇编》。打印数量极少，每种大约不超过5本，成本真的是很高，但这是我们资料部的第一个有形成果，成为下一阶段汉化游戏不可或缺的准备工作。

三教九流





那时龙哥、老D、无类都已在组织参与这项工作，阿King好象还没有正式加入团队，但与龙哥已经很熟悉。其时因为创意活动和翻译资料，来往资料部的人很多很杂，既有大学生、研究生，也有纯粹的游戏玩家。龙哥因为是玩家出身，对游戏很精通，玩的又很好，故与纯玩家“臭味相投”。老D和无类都是大学毕业，对于游戏算是菜鸟级，但由于文化方面的原因，与高校的学生是“猩猩相惜”。

《电刑室手记》有这样的记载：

来编辑部之电玩友甚众。然呼朋引类，泾渭分明。一半为北京高校之莘莘学子，温文尔雅，乃主编之友。另一半为贩夫走卒、三教九流，为龙哥之友。一日，清华陈君曰：“非高智商玩不了游戏机”。一室灿然。陈徐徐又曰：“玩游戏机也不乏低能儿”，三教九流皆怒目而视。

当时找龙哥来玩的人非常多，非常杂。以朋友而言，也并非分得那么清楚。特工黄经常来，既是老D，无类的朋友，也与龙哥私交甚好。特工黄做创意时，则找无类。玩游戏则找龙哥大战一场。龙哥为人随顺，对于玩友从不说个“不”字，为此也吃了不少苦，受了不少批评。

龙哥好客，常以交友广而自许。然迁特别能战斗者，亦使龙哥吃不消。一周六下午，两玩友访龙哥于“电刑室”，玩“光明与黑暗”。兴起，挑灯夜战。龙哥先招待以酒肉，继之以大排档。后囊中羞涩，以方便面果腹。如是连续作战两夜一天，不知光明与黑暗。至周一早，两玩友方告辞上班，致谢。龙哥两眼血丝，连说别客气，以后再来。方欲小憩，两玩友忽奔回曰：“周六一定再来。”龙哥几欲昏倒。（《电刑室手记》）

这是其时龙哥生活的实录。那两位玩友好象是双胞胎，一对玩家。龙哥当时工资很低，一定时常处于难堪之中。加之年龄小，刚毕业，好玩，经常被领导训斥，简直动辄得咎。不过龙哥生性乐观、单纯，能以自己喜爱的游戏谋生，能有那么多“臭味相投”的玩友做朋友，整日倒也快快乐乐的。

不过因为“从不拒绝别人的请求，也因此花去自己很多时间”（引自《简单生活》）。

麦当劳卖什么？

经过一番研究，汉化目标锁定在三个游戏，“赌神”、“重装机兵”、“吞食天地”上。“赌神”是RPG游戏，它的故事性一般，甚至有点过于简单。过关相对比较容易，适合于RPG的新手入门。在冒险中用骰子决定命运的设计比较有新意，也是卖点之一。其实人生很多时候无法决定自己命运，或极度犹豫不决，需

要用算命来做抉择。比如张学良决定要除掉昔日的恩师，老上级郭霆宇，一则下不了手，二则福祸利弊难决。遂扔银元以定决心。古代周武王伐纣，当时没有银元和骰子，是用火烤乌龟壳，看它的裂纹形状以决定行动。《易经》则是用草棍来决定命运。

三个游戏中，“赌神”是水平和吸引力较差的一部，但是第一个被推出。原因不是十分清楚，可能是翻译方面较为容易而且容量比较小吧。这三部游戏先后被汉化出来，但命运都挺惨，对于先锋卡通来说，是一次完全失败的经历。

先说“赌神”的失败。在汉化过程中，已经开始在做成本管理和市场行销方面的准备工作。但事后证明，无论是成本控制还是行销渠道方面，都缺乏详细的策划和人才，对于市场完全不了解。例如，“赌神”推出后，市场价为260元，这怎么能为玩家接受呢？再例如批发商和零售商之间的折扣比率，直到“赌神”推出后也没有搞清。不懂得市场游戏规则，怎么能为市场、为行销商、为顾客所接受呢?!事实证明，先锋卡通基本上是技术人员闭门造车，异想天开。他们只相信技术的力量，只相信技术、技术人员的价值，这种观念一直延续到其后的前导，失败的命运也一直追随到前导。事实上，一个企业最重要的不是技术，而是管理和市场行销。技术和专利是不可能长期垄断的，不可能永远保持优势的，是可以模仿的、窃取的、仿制的。而管理模式、市场行销，包括成本价格控制则很难模仿。

可口可乐是技术含量很低的单一性产品，而能成为世界级的企业。麦当劳没有什么专利，汉堡包、薯条、可乐三件宝谁都可以做，可以卖，但你绝对比不上麦当劳。许多国内企业不了解这一点，张口就是几年内打倒麦当劳，几年内超越肯德基，甚至肯德基开到哪儿我就如影随形。他们不知道麦当劳，肯德基卖得并不仅仅是快餐，而是一种快餐文化，是一种工业化的快餐管理模式。标准化的产品制作和标准化的企业管理是他的生命力所在。麦当劳的口号之一是：全世界的麦当劳都是一样的。为了保证这一点，麦当劳在无论世界哪一个地方，都要统一租贷店面，统一布置装饰。仅一个小小的汉堡包就有400条规定！天哪，400条规定！全世界的汉堡包怎么可能不是一个味！这就是标准化生产的产物。大家想一想，哪家麦当劳会到下班时轰孩子们走？哪家麦当劳会因为孩子们复习功课而亮出卫生球眼？有哪家麦当劳会拒绝几个学生同饮可免费续杯的咖啡?就这样，麦当劳成了学生聚会和欢乐派对的“咖啡馆”。所以我们说，麦当劳卖的并不仅仅是快餐，还有美国式的快餐文化。

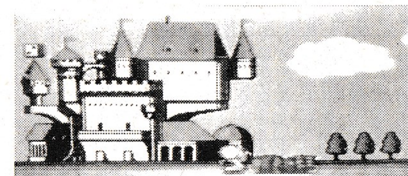
任天堂在研发红白机（FC）时，当时与之性能相当或不如的游戏机价格都在35000日元左右。而任天堂老板要求他的技术人员在保证性能高于其他游戏机的同时，价格不能高于20000日元！他对技术人员说：无论你们研发的技术多么先进，对手一定会在半年至一年内仿制出同类的产品。要想保持产品的垄断地位，还要让对方在价格上，成本上无法模仿。他问研发部门，怎样的条件才能把成本降到20000日元以下？研发部门回答：要一次性购买400万个理光生产的CPU，才能实现上述目标。最后山内做出了他人生最大的赌注，一次定购400万个FC的心脏CPU。结果FC以惊人的19800日元推出。良好的性能和超低的价格震撼了整个日本市场，FC垄断市场达六·七年之久，一共销出1亿台。当然这是后来的事。FC推出后，松下老板在仔细观看了FC后说：这样性能的机器我们完全可以研发，但这样低的价格我们无法做到。

技术的垄断和领先是相对的，而管理行销的手段是无限的。在现代企业中，人事管理、市场行销，财务管理、公关宣传策划主管一般都是企业的核心人员，在企业中拥有举足轻重的地位，决定企业的重大决策。而在先锋卡通的几年中和随后的前导中，都几乎没有这几方面的人员进入到核心层。我们在《游戏批评》中谈过，前导的创立和失败是中国游戏业近年来最重大的事件，其对国内游戏业的影响是其他人无法比拟的。因此总结前导失败的教训有其重大的现实意义。对此当然会见仁见智，而且原因不会是简单的、单一的。看看前导的领导层，几乎是清一色的技术背景出身，这种单一的，缺乏互补性的团队结构导致经营和管理方面相对薄弱，我们认为这是先锋、前导失败的最根本原因之一。

赌而不神的《赌神》



由于缺乏详尽的市场调查，在对游戏市场几乎无知的情况下，先锋卡通一厢情愿地决定首批生产20000盘“赌神”。唯一的理由是不生产20000盘就无法赚钱！这种倒推法实在相当可怕，即只“一厢情愿”地考虑和推算自己的成本和价格，而不面对市场的容忍度和接受能力，不去了解当时市场的游戏规则。而且出于对技术的迷信而衍生出的对“暴利”的渴望，无法客观地面对市场现实和自身能力。“赌神”最终卖出不超过3000盘，惨不忍睹。其实回过头来看，先锋卡通在推出第一个产品时（不谈它自身的实力和条件），它最需要的其实不是大胜，而是小胜，最应该避免的是



“狂败”。“狂败”对于一只新生团队的信心来说是致命的打击。而“小胜”则是沾沾自喜后的一点点可以做得更好的遗憾。小胜对于一只新生团队来说得到的是比钱更需要的东西——信心。而“大胜”常常是一种冒险和赌博，对于一只新生团队而言，冒险和赌博是承受不起的“奢侈”。许多作者都有这种体会，稿件屡投不中，总是石沉大海或一封封措辞客气但标准格式的“鼓励信”，便会怀疑

自己是否是这块料，心中充满了沮丧。而哪怕发表一篇“千字文”，哪怕是发表“报屁股”，那种喜悦，自信和对未来的憧憬都与屡战屡败不可同日而语。所以对一个新生的团队，对创业者而言，把目标调整在“小胜”，时常比企盼“大胜”来得更好、更明智、更现实。可惜有时候我们懂的太晚了。或者只能在亲身经历了市场的洗礼后才能了解这一点。孔子称赞自己最好的学生颜回说：“不迁怒，不二过”。就是同样的错误不会犯第二次。这是贤人境界吧！我们凡人无法做到。所以这样的故事还在后面的《GAME集中营》中重复上演，让我们付出代价。

“赌神”的失败使刚刚诞生的先锋卡通的士气遭到沉重的打击，信心几乎完全丧失。已接近于完成期的“重装机兵”和“吞食天地”自然而然地被迫停工。是决策失误，还是成本控制不佳，亦或是行销渠道方面出了问题，都没有详细的检讨。原来信心十足，天下舍我其谁的人都陷入了彷徨，所有的痛苦和损失由老板一个人担！“重装机兵”和“吞食天地”都是非常好的FC游戏，无论从可玩度和制作方面都远胜于“赌神”。如果能认真的总结经验（失败是多好的经验啊！），完全可以卷土重来。开创出一个新局面。毕竟市场上已经厌倦了打打杀杀的动作格斗游戏，汉化的RPG(市场称为“文字卡”,)需求在增加，前途光明。可惜光锋卡通从机会主义转化为逃跑主义（怎么象是讲“党史”），放弃了余下两部游戏的发行。没有经过讨论，也无需经过讨论，因为失败主义弥漫着正个领导层。

“重装机兵”汉化版几乎二年后由深圳一家小公司推出，据说销路不错，小赚一笔。那时FC卡已进入衰退期，加上那家小公司能力有限，结果还是不错的。至于汉化版是如何流失到深圳，有许多版本的说法。最集中的一种是汉化版被先锋卡通人员带到深圳以廉价卖给那家公司，或干脆是合伙干的。那时候先锋卡通已经人员四散，各谋出路了。

“吞食天地”更是命运坎坷。已经到了前导时期，为了加强行销，成立了一个游戏专卖店(是叫“好孩子”吧?)，地址在科委开办的“科苑书城”。忽然想起雪藏经年的“吞食天地”（汉化版），但一朝被蛇咬，十年怕井绳。这次乖乖的，每次只用高价烧制几百盘，走一步看两步，摸着石头过河。但这次出“小胜”的“乖乖牌”又出错了。第一“吞食天地”不是“赌神”，二者不可同日而语。试问当年的玩家有几个没玩过这款三国游戏。就像让泰森当保镖，用是用了，实在不合适。第二，其时《电子游戏软件》已创刊，风行大江南北，可以有宣传上的配合。第三，前导融来巨资，一个专卖店的“小胜”无关疼痒，以其实力完全应该放手一搏。

“吞食天地”小心爬行，不死不活地销了上千盘便无声无息地寿终正寝。那是多少计算机人员几个月的心血啊！收益百不及一。无怪乎龙哥当时悲愤地喊道：“如果“吞食天地”中文版才能销几百盘，中国游戏店真的要全关张了”。

由“吞食天地”市场运作之乏力可以想见当初先锋卡通在行销方面该是多么薄弱啊！

糊涂警长太糊涂



在汉化日本游戏的同时，另一组人马在研制国产游戏。因为技术和经验的限制，目标锁定在益智类游戏上。这类游戏一般技术方面要求较低，关键是巧妙而简单的构思和游戏规则。益智类游戏的典范和不可超越之作是“俄罗斯方块”。它规则简单而变化无穷，手感好，加分，等级及后来引入的对战游戏模式更增加了人们的乐趣。而且顾名思义，益智类游戏当然有益智力开发。这对从“游戏蜜月”中醒来的家长无疑是一副宽心剂。“寓教于乐”是中国人传统的娱乐观而不是教育观。在中国人看来，教育就是教育，是个刻苦学习，反复枯燥的训练，培养栋梁人才的过程，是树人兴国大事。而娱乐则有两种，一种是“玩物丧志”，即只知道玩，以玩为目的。一种则是“寓教于乐”，在玩中学到知识，体悟人生道理，才是玩的最高境界。

“寓教于乐”无疑是对玩的一种升华，没人会反对“寓教于乐”。可我对这个口号颇存怀疑态度。原因无它，太美好的口号往往没有现实性。天下哪有那么便宜的事！在我看来，儿童也好，成人也好，能做到学习时专心学习，工作时认真工作，玩时尽情的玩，已经很不错了，很应知足了，社会也应该能接受了。何谈学习时好好学习，玩时也要好好学习？看看我们动画、漫画、游戏、电视节目，科幻故事对青少年儿童有什么吸引力？只要是有关青少年、儿童的东西，谁也别想逃出“寓教于乐”的紧箍咒！这使我想起一位哲人的感叹：多少罪恶挟着美好的口号而行！(大意)

先锋卡通自行研发的第一款游戏叫“糊涂警长”，在四层空间里辨认真假警察成了该游戏最大玩点。美工和编程都是刚毕业的大学生，上手就做一个完正的游戏确实有点难，尤其对偏程人员而言，和医生一样经验是很重要的。由于缺乏科学有效的程序管理系统，所有的程序都记在编程的脑子里，加之前期准备不够充分，规则不断地修改，最终成了一锅粥。这个游戏小组，无论是编导、程序员、美工都是很有事业心的年轻人，失败对于他们而言实在太残酷了。但他们可以超越周围的人，而无法超越自己。

鉴于“糊涂警长”出现的混乱，由特工黄创意的桌面游戏——好象是过不同颜色的门来判断可能出现的危险——做了周密的前期准备工作。为此消耗了特工黄大量的心血和业余时间。那时他已面临毕业论文和分配，几乎每隔一两天下午便来先锋一趟，带来新修改的创意稿，前后算起来，大概总有八、九稿吧。但当时先锋卡通经历了几次失败后，已无心恋战，从上到下都弥漫着悲观失败的情绪，已经成了强弩之末。其后先锋卡通还拖了一大段时间，陆续有些人在离开，死亡只是时间问题。

（待续）



中国历史与日本漫画（下）



这次，我们将结束对日本漫画中国历史的旅程。在总结了众多日本漫画名家对中国历史的演义之后，是否会激起我们国人自己的创作欲望，是否会提供有志之士一点帮助呢？希望这篇文章能起到一点点作用。

本宫广志的历史漫画作品

以豪气快意风格作品闻名的本宫广志（或作本宫宏志），也有两部历史漫画作品为读者津津乐道。在此之前，所谓历史漫画作品风格大都属于横山光辉式的比较严肃拘谨，本宫广志却把自己擅长的风格带进历史漫画作品之中，推出一种新风格的豪气历史漫画。

不知是巧合还是经过仔细规划，本宫广志第一部中国历史漫画作品选择了楚汉相争的历史事件，发表了《赤龙王》。有勇无谋的项羽与无赖性格的刘邦活脱就像他书中最常出现的主角一样，随遇而安、不受拘束、不喜动脑、喜欢用拳头跟豪气作友谊交往，豪迈潇洒，有时却又几近耍赖的性格。

如果把横山光辉的历史漫画作品比喻为史书，那本宫广志的历史漫画作品绝对就像坊间野史小说，而且是加油添醋得非常厉害的那一种。

本宫广志的作品带给读者一种宣泄胸中烦闷的快感，在作品角色那种天塌下来也毫不畏惧的豪情感染下，作品的确出现愉悦活泼的节奏，尤其是对战争场面的处理，本宫广志“以拳头交流感情”的特殊哲学紧紧扣住那种拼生死求生存的气氛。

《赤龙王》的故事结构与《项羽与刘邦》十分相似，自秦始皇统一中国施行暴政起，至项羽在乌江口自刎结束，差异只在人物造型、剧情推演模式、及表现风格。但由于本宫广志笔下的《赤龙王》作品风格、角色性格都如此趋近历史人物，又是一种新鲜的历史漫画趣味，所以《赤龙王》的读者反应十分良好，于是豪气历史漫画作品风格从此开始诞生。

当他第二部中国历史漫画作品选择“三国时代”时，立即出现不协调的问题。试想三国故事里头有着本宫广志作品性格的角色，除了依然有勇无谋的吕布之外，主要角色全都是深谋远虑、城府深藏的玩弄权术高手，这下他拿手的豪气快意在此处一点用处也没有了。更何况本宫广志豪气风格通常无法拖延太长篇幅，故事一拖长，豪气一再发挥，很快也会断气缺氧，而三国故事漫长，势必造成气势枯竭。





不过，本宫广志豪爽性格跟作品风格一样，既然历史人物角色性格与作品风格不相符，作品风格不能改变，于是干脆就把历史人物的个性改变到符合作品角色为止！

所以《天地吞食》中的刘备一反史藉中温文尔雅形象，一出场就是偷稻贼角色，还失风被捕遭愤怒村民以草席捆绑丢进河里。本宫广志的豪气果然不只表现在笔下人物，遇上这种作品与史实不合的关卡，他依然毫无所惧，硬是把历史人物改成他想要的个性。《天地吞食》的刘备成了跟他老祖先一样的性格：无赖。

既然敢篡改历史人物性格使历史漫画作品完全变了样，何不干脆画出另一种故事的三国志？于是本宫广志便开始勾勒自已心中的“三国志”故事。

首先他开始编造一个解释刘备何以有资格逐鹿中原的说法，这就是塑造历史人物虚构前传的类型。照他的想法，像刘备、孔明这类天赋异秉的大人物绝对是神鬼界都畏惧的角色，于是刘备跟孔明就该一起结伴闯荡神界魔界，历经万千险阻终于修炼仙法得道可以永登仙藉，但又由于不忍见生灵涂炭，所以带着仙术回到人世拯救苍生。

其实本宫广志这种想法带具有“君权神授”的观念。谁决定刘备可以起兵争王位？血缘？为什么一个落难的中山靖王后代血统就够资格一统天下？如果告诉天下苍生，这个血统就是神授与当皇帝权位的资格，不正可以充作自己逐鹿中原的理由?!

《赤龙王》安排刘备的无赖性格因通过仙界测试而变成民胞物与的圣人性格，就是在显现刘备争天下的血缘资格是经过天神考核而授与的。这也难怪本宫广志会在书末尾再加一段刘备准备到泰山封禅的情节，正式把“君权神授”的仪式呈现在读者面前。

这种阐述创作者心中意念的历史漫画作品开始被《赤龙王》带动风行起来，另外有一部类似作品《聊斋三国志》（编剧：小池一夫，画：平野仁），描述孔明钻研仙道获得大智慧经过的故事，算是此类作品的滥觞。



——杨慎《临江仙

山原义人的《龙狼传》



日本高中生天地志狼跟泉真澄随班级同学到中国旅行，不料飞机在中国大陆上空遇上“龙”，结果飞机被卷入时光漩涡回到了三国时代（207年），天地志狼跟泉真澄在新野遇上了刘备一行人。

奇怪的是，在学校被同学戏称“傻蛋”的志狼来到古代后却开始散发出一种野性气息，反应也变得敏锐起来，彷佛三国才是他应该存在的时代。志狼眉间的痣被当时刘备军师单福指为“天命之相”，拥有天命之相的人即可以拥有天下，逐称志狼为“龙之子”，单福临死前请求志狼务必继任刘备军师一职，称为“龙之军师”。

志狼任军师一职，凭藉历史知识开始指挥汉军作战，料事如神的本领在各地流传，“龙之军师”名号不迳而走。后因战乱遭逢同样拥有取得天下天命的“破风之相”仲达（司马懿），志狼不敌，真澄落入仲达之手，仲达将“龙之女”献给曹操而得以留在魏国实现夺取天下阴谋。曹操挟真澄对外宣称“龙娘娘”将助其统一大业，“龙之子”欲救回真澄而跟随仙人左慈学习“云体风身”之术，志狼成为武功高强奇才，“龙之心”至此觉醒，天命开始运转轮动。

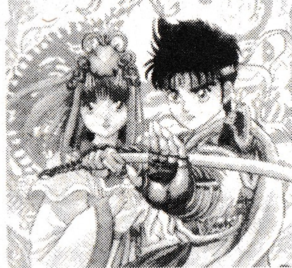
卧龙孔明、凤雏宠统、黄盖、孙策……三国风云英雄一一登场，激荡出热血激昂的大时代故事。

简单说起来，《龙狼传》也不过是部“少男版的《尼罗河女儿》”：穿越时空，打乱历史。两部书都给予目标读者群渴望的东西：《尼罗河女儿》给予女读者“浪漫爱情”，《龙狼传》则给予少男读者“武打英雄跟壮烈梦想”。

以不同角度来看三国历史，其实是一个不错的创意点，《龙狼传》在气氛营造、剧情推演、人物造型上的确掌握了吸引读者继续阅读的特色，有机会可以开创另一股历史漫画风潮，只可惜作品主题中途开始出现了杂音，而且杂音越来越大，最后让作品风格都受到影响。

在漫画开始发表时，从内容可以看出作者是有意用“龙之子”角色带领读者游历三国历史故事，不过，就如同许多流行大作一样，作品主题一直随着读者喜好浮动，一察觉读者喜好偏向A，立即改变作品题材迎合A，下次若发现读者喜好转向B，主题也可以立即再改变。当时连载时因无法让“龙之子”老是成为缩头乌龟的男主角，所以加入习武内容以符合战场需求，但后来读者偏爱武斗场面，龙之子只好武功越学越厉害，最后历史漫画变成了武斗漫画。

造成这种问题发生，是因为作者山原义人在编剧演出时犯了一个很严重的错误，那就是加入太多无关紧要人物的戏份，尤其是编造太多虚构人物。



或许是因为三国人物每个都大有来头，所以要把他们事迹硬塞进自己安排剧情中非常困难，于是作者只好把配合“龙之子”这类相关虚构情节的重责大任交给那些小人物，甚至只好再编造出更多虚构人物，来掩护龙之子这个虚构人物。就像说谎一样，变得要不断说谎来圆之前说过的谎言。就这样，小人物、虚构人物的戏份越加越多，原来应该由那些名武将撑起作品武斗戏份，现在却只好指给这些小人物跟虚构人物（尤其是仲达麾下的“虎豹骑”）。

根据编剧法则：下次一定高过这次，结果一再出现的小人物、虚构人物的武功就因此越来越高强，比较晚出场的知名武将上场时，那武功更是高强的不像话，结果造成当初为赶紧带起故事高潮而马上出场的关云长、张翼德、赵子龙等名将不但后来被冷冻，即使出场了，声势甚至也不如这些晚出场的杂鱼角色。三国叱吒风云的人物就如此被糟蹋牺牲掉了。

漫画中有一个做法算是比较新鲜的，那就是让主角之一的龙娘娘留在曹操身边。作者安排龙娘娘在曹操身边，除了是为了制造两方对峙的险势之外，作者还通过龙娘娘的眼中去了解曹操这个人。如果摒弃史书已经把曹操归为反派的偏见，那曹操这一代枭雄会是怎样一个人？这种作法在历史漫画中颇为难得，因为史书及历史小说在曹操身上的诅咒都太深了，使得大部分历史漫画都不能公平的评定曹操作为。即使是横山光辉比较中立的作品立场，也难以平等对待曹操，在漫画《三国志》中大部分记载的是曹操败战故事，使得故事中曹操明明是大权掌握者，却老是吃败战而狼狈之极。但是《龙狼传》里的曹操显然际遇就好得多，不但摇身变成一个怀抱天下苍生的理想家，即使遭遇仍是败战连连，但却仍保持王者风范，励精图治。

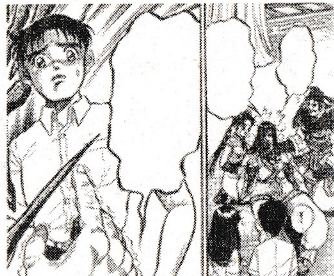
《龙狼传》让曹操形象大转变是有其特殊目的的，作者希望借龙娘娘眼睛见到魏国人民生活状态，耳朵听到魏国人民心声，来说服读者换个角度思考三国故事，然后借龙娘娘之口说出“战争对胜败双方都是残忍的”。三雄鼎立，又有谁真的心系苍生百姓？都是以生灵涂炭美化胜利假象，在成山枯骨之上建立自我名利殿堂。曹操如此，孙策如此，刘备又何尝不是如此？这点妙论本应该继续深凿，让点能扩大成面的效果，可惜一个立论颇佳的观点就在上述只顾武斗的缺陷中也被湮没了。

近来《龙狼传》开始引进毛介等文官戏份，一大堆有的没有角色开始占据戏份，那种配角登台演大戏的问题又再度出现。在偏离史实较远的情况下，作者似乎以打算把《龙狼传》改画成自己

杨慎《临江仙》

心里想的三国故事。所以当献帝开始反抗曹操、仲达（司马懿）与曹操对立等令人吃惊的情节纷纷出笼，以后若再有更劲爆的改编也不足为奇。

本来已有许多人物已太多排进剧情里，又加进了新的虚构女角色枫姑娘，戏份竟QD有升任女主角之势，作者只见新人笑，是否可怜真澄那种人还在昏迷之中？难道历史漫画真的会变成幻想漫画？!



横山光辉的遗珠《乱世英雄传》

这部漫画好像没有发行中文版本，所以先稍微介绍一下故事大概。

战国时代齐威王之弟文龙因弑师流亡各地，凭着一套“龙行剑法”（相传是后羿所创）高明剑术充当杀手谋生，世人称其为“不忠不孝之徒”。但实情乃是身为政治人质的恋人因君主毁约而遭文龙父王杀害，文龙因此嫌恶官宦政权才出走四处流浪，后来发现各地王公贵族仗势欺人，鱼肉乡里，远比战祸还剧，更加确信人心丑陋，于是担任冷酷杀手，四处铲除为恶之徒。

当时魏惠王受邪道术士怨黑云所惑，残暴不仁，涂炭生灵，但其麾下又拥有庞涓这位能争善战的大将军，四处征战，欲并天下为已物，各国皆畏惧其势。唯有孙膑因受庞涓刖刑且有私怨深仇，于是至齐国效力，他的目标即是利用拥有优异武功的文龙担任大将军带军征讨魏国，希望能用齐国国力除去庞涓以报私仇。

文龙明白孙膑野心，也了解政治丑恶一面，所以绝口不，而带着力大无穷的结拜兄弟武虎及狮子昆仑离去，等待机会杀死怨黑云报仇，解救苍生。流浪途中曾失手误害伤兵而内咎不已，后来救了外出寻找情人的少女玉燕而结伴同行，文龙发现玉燕的情人竟是当时失手误害的伤兵！之后两人感情日深，但文龙却深怕真相大白而感情决裂，陷入痛苦深渊。

另一方面孙膑仍不死心，利用种种残酷计谋硬是把文龙逼上宋国黑马军队队长之位，出兵攻打魏国与庞涓正面交锋。孙膑坐收渔人之利，随后亦出兵攻击庞涓。最后大军在马陆会战，庞涓中计率大军入谷，天暗燃火把欲照亮刻于枯木上之字，等看清楚“庞涓命丧于此”大字时，果然万箭自空齐发，庞涓在枯木前自尽。

当齐军大败魏国之际，因为深怕文龙因此役声名大噪将危及其君主的地位，孙膑发兵捕杀文龙，欲赶尽杀绝以免后患。

文龙感叹政治丑陋，但人心更丑，而心系玉燕却又难以结合……难道天意当真欲绝文龙这“不忠不孝之徒”？接连不断的冲击剧情袭向读者，人间

无常令读者掩卷长叹。

此部漫画是横山光辉凭着丰富的历史知识，借虚构人物文龙一生，来揭露战国时君不君臣不臣的乱纲坏纪丑陋时代，虽然漫画中有许多虚构角色，但却是笔者读过最能深入描绘乱世民生的作品。

当时纷乱时代，许多人世无奈令人身不由已。文龙年少时习武因本性良善而一直无法明白龙行剑法杀着真髓，一日齐王爱妃媚娘色诱文龙师付不成，恼羞成怒向齐王诬告遭其调戏，齐王命子文龙手刃其师以视正听。文龙赶往师付住处通告师付逃亡，师付却持剑攻击文龙，文龙情急自卫却使出龙行剑法杀着伤了师付，原来师付作势攻击乃是要逼使文龙摒除仁慈之心而领悟剑法之道。师付本来就不打算逃亡怕文龙无法向齐王交代，早知道媚娘一定会混淆视听，只是因放心不下爱徒。今见爱徒剑艺已成，于是当场横剑自刎。这才是文龙蒙上“杀师”恶名的真相。

文龙领悟龙行剑法之际竟是师付丧命之时。当情人身为人质被杀，文龙已深深了解乱世充满欺瞒陷害，唯有冷酷才能自救，但内心深处的良善本质却又时常驱策他锄强济弱，不断在内心善恶交战中挣扎。

义弟武虎原本与地主家奴婢相恋，地主抢夺其爱，又以奴婢生命威胁武虎做出卑贱之事，后来武虎有机会援救爱人之际，爱人却贪恋地主财富，不愿抛弃荣华富贵。后来武虎又爱上一女子，该女子却是怨黑云派来暗杀文龙的杀手，最后事情败露，武虎仍不忍杀害女杀手，女杀手一声：“你不杀我，我也只有继续执行命令”逼使武虎痛下杀着，女杀手表明真心深爱武虎后死于爱人之手。武虎唯能痛哭，向天咒骂这是什么样的时代啊！

孙膑工于心计，命其仆人长跪文龙请求出任黑马队队长，后又让仆人合演苦肉计，让假盗贼伤害，文龙定会同情，但暗地里却怕造假会被文龙识破而安排假戏真作，结果三位忠心仆人当真丧命，死之前仍不敢相信其忠心耿耿招致如此悲惨下场。而孙膑口口声为天下苍生，又真的是如此吗？

虚构人物的故事，道尽乱世的悲哀。一段段设计、一场场离间、一幕幕可悲的人间悲剧。所有机巧豪夺，离间再反间，假作戏真背叛，都是自私自利作祟，这才是乱世根源！

结语



漫画无所不包，内容更是可深可浅，历史漫画就是一个范例。中国历史悠久，漫画创作者取材处又何止万千？期许国内漫画创作者能更加努力，由中国人画出令中国人骄傲的中国历史漫画。

《中国四大奇书》在发表的时代中都被列为禁书，甚至各种贬损批评纷纷出笼，但斗转星移，如今却被列为《四大奇书》，广受世人景仰。也期待总有一天，动漫画也能像这些作品一样，成为可供膜拜的极品。

——杨慎《临江仙》

本期题目

《游戏的围剿与反围剿》

《粗糙的美国人和美国游戏》

《谈盗版》

感味酸甜苦辣 尝品百感交集 倾吐满腹『游』水

W/金慧池

恶趣味

游戏的围剿与反围剿

有围剿，就必然有反围剿。远的不说，几十年前红军就在南方根据地和当时的国民党打过五次围剿与反围剿的拉锯战，虽然经过一番曲折（第五次反围剿失败，后长征），但最后被围剿的取得了伟大的胜利，坐了江山！

现在游戏也是经常地被老师家长社会舆论和管理部门围剿。玩家们和游戏从业人员经常被搞得灰头土脸很没面子，还得费力地去为自己和游戏辩护。于是大家就免不了要思考一下反围剿的策略。



面对围剿，不外乎有以下几个策略。

其一曰强力抗拒、寸步不让。像红军在第五次反围剿中，要“御敌于国门之外”。当然这种策略已经被历史证明行不通！因为敌人太强大，我们太弱小。和敌人打阵地战，我们必定吃亏。

其二曰游击战。即所谓16字方针，“敌进我退，敌驻我扰，敌疲我打，敌退我追”。在社会舆论风声紧的时候，暂时收敛；一旦风声小了，则大玩特玩。当着老师家长的面是一个样，背着他们又是一个样。倘若被抓住了则痛心疾首地表示要改悔，被放了后则满不在乎照玩不误。这种斗争策略被无数事实证明是极为有效的，但容易把孩子们培养成一群具有双重人格的脸皮巨厚的小无赖。

而第三种策略，则是打出去，再打回来。即以红军长征为榜样，突出重围后再卷土重来。对游戏来说，也就是把游戏做得更高尚更美丽，然后被社会认同。这种策略需要极大的资金和人力投入，而且还有使游戏变味的危险。显然也是我们所无法承受的。

其实反围剿最有效的武器，乃在于时间。

记得我十多年前上小学时，武侠小说也被这样围剿过。当时无论金庸、古龙，还是梁羽生、王度卢的小说，均被认为是诲淫诲盗之作。看武侠小说的学生有如丧家之犬，人人喊打。当时老师家长社会舆论合力围剿武侠小说时所采用的种种手段，如决心书、呼吁书、集体宣誓、互相监督、发动家长、动用舆论等，和他们今天合力围剿游戏时的手段如出一辙。但武侠小说不仅没有被赶尽杀绝，反而在长期的斗争中掌握了主动，终于有一天翻了身，扬眉吐气了。前些年一个大学排了一个新文学座次，金老爷子的名字赫然在上，坐了第n把金交椅。后来又被浙江大学授予了名誉学位，最近据说还要带博士生，可谓极尽荣光。

因此我们有理由相信，游戏也和武侠小说一样。在经过一个但愿不要相当长的历史时期后，它会获得社会的普遍承认。懂得了这一点，玩家们在自己心爱的游戏遭到围剿时尽可把心放宽，少犯肝火，因为时间毕竟是在我们这一边的！

粗糙的美国人和美国游戏

舍弟曾经在一篇文章里写到美国游戏，说“美国人，很粗糙的感觉！”粗糙这个词确实抓住了要害。

美国人给人的感觉就是傻大粗似的。我们以前老嘲笑前苏联产品的粗重，实际上美国产品也一样。比如说去年我买了一个Palm M100的PDA，是美国市面上所能买到的PDA中比较小巧的。买的时候还洋洋自得，但当父亲从国内回来时拿了一个名人PDA，两个摆在一起，立刻优劣立现。美国的比中国的厚一倍，宽了1/4，长了1/5，表面黑不溜秋的。中国货则设计新颖，小巧轻便。常言道不怕货比货，这么一比美国货是完了。



那么是否我们可以从这个细小的方面推断出美国产品不行了，从而推断出美国公司不行了，美国经济不行了，最后推断出美国世界老大的地位不行了呢？我看未必！80年代也曾有一种说法是日本马上就要超越美国了，因为美国产品粗糙，日本产品细腻，日本产品似乎要占领世界市场。但20年后人们发现不是这样。在举足轻重的新兴产业，如信息技术方面，美国还是老大，日本还得跟在后面，唯其马首是瞻。原因就是日本只是革新，没有发明。他可以把美国人的发明改改，改得非常细腻，去占领市场；但美国人这时候又有新的发明了，又开拓出新的市场了。同样道理，我们中国人可以把PDA造得更精致，但核心技术还是美国的，最开始的设计思路也是从它那里来的。我们实际上总是慢半拍。

游戏方面也有这种情况。美国人总是喜欢琢磨新技术，对游戏性则雕琢得不够。因其争先发展新技术，而往往无遐顾及细节。人工智能、3D图形和人机

交互技术等，基本都是美国人先搞出来并先在游戏中采用。而日本人正好相反，技术上的新东西比美国人少且慢，但细腻的游戏性调节得好。那是美国人永远所无法企及的。但另一方面，日本到现在很多方面都要借鉴美国的技术和经验。比如3D，SQUARE就雇了好多美国好莱坞的计算机动画人员。

从另一个角度看，美国人的这种粗糙，这种缺乏细腻，倒是体现着一种不沉湎于享乐，保持积极向上的心态。美国社会总的来说还是处于上升阶段，进取心仍然旺盛，因此对享受的细节注意不多。而东方民族往往历史沉积已久，缺乏大的进取心，沉湎享乐，在细节上纠缠不清。清朝的内画烟壶是多么的细腻啊！但它永远无法和龙门石窟里粗糙的大佛相比。那种细腻本身就预示着一个民族大的创造力和朝气的消亡！

因此美国人的粗糙，从某种意义上说，正表明它们的社会和文化都还没有腐化，都还有活力。唯其活力不失，则驱动其社会发展。比之美国人的粗糙，东方民族的固有的圆滑和细腻，有其先天的不足，必须用某种粗糙的“大”气来补充之。而我们比起狭小的近邻日本，应该更有发扬这种“大”气的优势！

谈盗版

孔已己曾经有句名言：“窃书不能算偷……窃书！……读书人的事，能算偷么？”想起这句名言是因为在网上看到一篇论盗版的绝妙好文。文中说正版的外国软件是西方企图对我们进行不平等的经济侵略，遵守版权是屈服于西方经济霸权主义。因此，我们应该使用正版的国产软件，同时使用盗版的外国软件。这才是对我们最有利的，才是爱国的行径。盗国外软件的版有理云云。

显然这些“爱国”人士们和孔已己使用的是同一种类型的文字游戏——盗国内软件的版，是偷；盗国外软件的版，就不是偷了！当然这是西方人所无法理解的。他们简单的大脑转不过这么许多道弯。他们认为无论你是买中国游戏的盗版，还是买外国游戏的盗版，都是偷！也就是说，不管你的目的是高尚或者渺小，是自己享受也好，还是为了打击西方经济霸权主义也好，你的手段都是非法的。当然我们中国人不这么认为。我们中国人很聪明，为了达到高尚的目的，稍微使点卑鄙的手段又算得了什么呢？于是我们看到中国人从不遵守交通规则，中国人经常不守信用，中国人善于钻法律法规的空子，上有政策下有对策等等。可以说，中国的事情坏就坏在这种小聪明上。

这实际上又和我们的教育制度有关。西方教育中的德育是要孩子们从小坚持最基本的最实在的道德信条和规范，比如说要诚实，不能说谎。如果总统做伪证，那也得下台！而中国式的教育恰恰忽略了最基本的道德规范，而过分拔高到很虚无的很抽象的东西。因此孩子们长大后面对具体问题很困惑。比如说为了爱国可以不可以做伪证？这对美国人来说是很简单的问题，当然不可以的！而我们就得进行痛苦的思想斗争了。于是我们看到在反右时的断章取义，文革时的栽赃陷害。基本的道德信念的缺乏使得中国人能够有足够的勇气说出上面的盗版有理的理论，还甚为自得。

这些人的理论又使我想到一代名偷燕子李三。此人活动于民国时期京津一带。据说他武功高强，能飞檐走壁，神出鬼没，而且只偷富人大官，不偷穷人，有时甚至还散些财物给穷人。当时社会分配不公，李三的做法颇得一些人心。当然大家都知道凭他一人之力去偷和施舍远远解决不了当时社会凋敝、饿殍遍野的问题。他最后果然连自己的生存权的问题都没有解决，被军阀抓住砍了头。而现在我们的“爱国”人士们比李三更进一步，认为只有全民去偷，偷到大家都富了，就不会再偷了，社会不公的问题就解决了（他们的理论是认为国际经济关系不公平）。问题是只恐怕到时全民偷上了瘾，没人理会恢复法律秩序的呼吁了。



虽然说我们由于经济基础的原因，大家还得用一阵，甚至很长一阵的盗版。这没什么！这顶多说明我们不够高尚，说明我们都是常人。而一边用盗版，一边理直气壮地说我是在爱国是在反抗西方霸权主义，就不是什么高尚不高尚和正常不正常的问题了，那是彻头彻尾的卑鄙和虚伪！所以我劝大家在偷的时候，还是稍微低调一点，保持一点羞耻心的为好。《倚天屠龙记》中空见在以大无畏的精神牺牲了自己后，对谢逊说：“但愿你今后杀人之际，有时想起老衲。”他没有要求谢逊马上停止杀人，因为他知道事情得一步一步来。先是在杀人时心中有恻隐之心，然后才会少杀，到最后停止。谢逊还有恻隐之心，也就是说天良未泯，他还有希望。果然他后来放了张翠山夫妇，这才有了我们后来的主角张无忌，才有了后来整个的故事。同样，现在买盗版玩盗版的时候大家稍微有一点羞耻心的话，以后向正版的转变就会顺利一点，且不管这个转变是强制的还是自发的。如果大家玩盗版时都一副理直气壮的架式，那中国游戏业是没戏了。推而广之，作为一个民族，如果一点恻隐之心都没有，一点羞耻之心都没有，那是没得救了。

而对于那些完全没有羞耻心的道貌岸然的“爱国”人士，我们可以把孔已己的名言改一下，以适用于他们：“D版，不是盗版！D版，爱国人的事，懂吗！”

读者来信

欲言堂

艺术化的游戏向着成人化发展

“电子游戏是小孩儿玩的玩意”——这是一句十分片面的话，现在居然有那么多人赞成，象我这样酷爱电玩的同龄人的孤独和寂寞已可想而知。

就因为爱玩电玩才犯了父母之大不韪，就因为爱玩电玩才导致和女友的分手，也正是因为对电玩事业的热爱才使我更加义无反顾，勇往直前。今天，我要澄清事实，给电子游戏正名：“它是一门艺术，真正的艺术！”

为什么我一这样说就有许多玩家躲躲闪闪，生怕别人贻笑大方？还不是因为有一种心理障碍和舆论压力：电玩当然就是玩，玩必丧志，算不得正事，更冠不上“艺术”二字。其实，“电子游戏”前两个字听起来还挺顺耳，坏就坏在“游戏”上，所以才落下这坏名声。当然，这样说也不是不行，人家英国人不是把正规的体育项目都说成“GAME”吗？足球是“GAME”，篮球是“GAME”，就连堂堂的奥运会也叫“GAME”，你能说这都不是正经事吗？上述这些与“玩”是相成相反的，电子游戏也同样如此。

纵观电子游戏史，从最初的弹子游戏发展到如今三维游戏其最大的变革还是游戏实质发生了改变，如今的游戏已不仅仅只有“玩的就是心跳”，更注重的是思想的内涵，注重的是故事，感人的是情节。通过游戏中人性的表露使玩家得到一份真实的感觉，一份喜怒哀乐的感觉，借助于空间感十足的场景，旋律优美的音乐，让玩家从感观到直观都融入“游戏”的世界之中，我想恐怕连电影的超级巨片也达不到如此身临其竟的效果。可以看到，电子游戏正沿着这种趋势不断进化，每一个新上市的游戏制作都变得越来越精美，透露出高雅和时尚，比如FF系列，一代比一代更具美感和艺术观赏力，《FF Ⅷ》的片头和过场动画足以扇动起你的激情，逼真的音效充满着方位感和纵诱感，有力的烘托了游戏的环境气氛，这些都与游戏精彩的内容和委婉动人的剧情有机的结合在一起，使你“感同身受、触景生情”，绝对是一部人性化的话剧，我敢说，如果把它改成电影一定是又顺手又轰动，说不准以后你便能看上“根据某某电子游戏改编”的电影大片。

勿庸置疑，电子游戏就是一门艺术，正向着成人化的方向发展这也是不争的事实，电子游戏已受到越来越多人们的喜爱。一些诸如《三联生活周刊》、《时尚》等刊物已将电子游戏和交响乐、汽车运动、体育放在一个栏目中，成为一个时尚的高雅休闲项目，电子游戏已越来越显示出她高贵的贵族血统，正可谓：与其花钱看舞剧，不如在家玩游戏”。时间将会证明电子游戏必成为人们精神生活不可缺的一部分，那时如有人敢歧视电玩，那才真是异类呢！

——江苏　梁亮

快来信吧！

主持了这么多期“欲言堂”了，却发现来信量比较于以前有所下降啊，可能是大家工作比较忙吧。不过希望大家还是能够抽出些时间来发表一下对游戏业的看法，踊跃发言。

加油啊！

——堂主

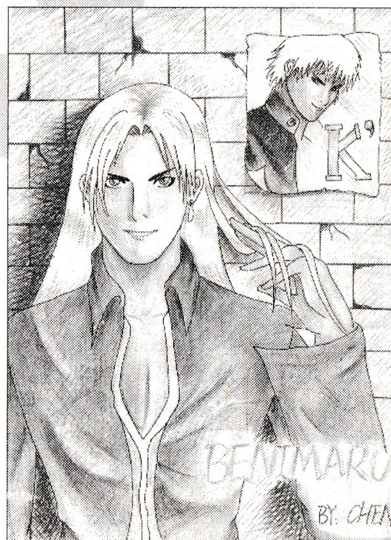
体味游戏内涵之浅见

书上不少玩家讲及玩游戏时总为满目的日文头痛，身边总有友人在抱怨游戏剧情看不懂……

我也有这样的烦恼。经过长期的“实战”总结，我总结了几点。比较肤浅，却挺实用(自觉)：

1. 尽量懂一些关键词汇，如“是”、“否”、“弹药”之类(介绍此类词的杂志现在也多了起来)。

2. 如果游戏为动画、漫画改编……嘿嘿，将动漫画看得烂熟必不可



云南　罗琛

金手指与游戏

了游戏态度的偏差。解是有偏差的，也直接导致可要知道人们对于游戏的理打穿，这些看似肤浅的乐趣，不停过关、像其他高手一样他们体会到的是打败对手，手指解决了许多问题，在此的。自然有一部分人就用金的乐趣不是谁都能体会到已令一些人头大。格斗游戏技，光看那一连串的技名就能操纵的。别说练习连续这个道理。但艺术不是谁都一种艺术，其实许多人也懂是好的？对高手来说它们是98太难过不了关，游戏性就欢怎么玩就应当怎样玩，‘97、句话，游戏是给人玩的，人喜性，玩者不思进取。还是那为这样游戏就失去了游戏平，这是显然的。许多人认金手指提高不了游戏水

少！此点至关重要，拿我自身来说，由于熟悉故事之故，玩《樱大战》《烙印战士》、《高达》等几乎不用识日文照样玩得尽兴，对内涵的体味更深。

3．不用攻略，“拼命”玩。虽说有点愚，但却是游戏之道的不二法门。像我玩《牧场物语》是一点点自己摸索出来的，每天苦玩之后将一“关键”解开，兴奋之情不亚于爆机。不要用攻略，除非“卡”住实在解不开，否则游戏趣味性将暴降50%。

4．发挥自己想像力、为游戏编故事（“最像之法”）

——广西南宁　乱

期待
——注意小节、使游戏更加完美

河南　曹明

游戏业能够发展到今天这种状况，足以让我们小时候在街机厅里奋勇拼杀的“战友”们以及现在仍在继续感触游戏的玩友们感到意外和欣慰，虽然，我们上班族应该把全身心投入到事业上，这谁都明白，但是，我们需要在工作之余来放松我们自己，比起喝酒、打牌、KTV来说，我觉得在家中玩游戏是最文明的娱乐方式，这也是我一直钟情于游戏的原因之一。

我的童年时代和少年时代可以说是由游戏陪伴度过的，直到现在我还能清楚的记得第一次玩街机时的情形，当时屋里只有一台《青蛙过马路》，只需控制操纵杆就行，就这么简单，而我们却能疯狂的玩上大半天时间，但每次结果都是一样的，不是被老爸，就是被老妈从屋里“逮走”，如果是老妈还好点儿，换作老爸肯定“玩完”。因为，那个时候的老爸是河南省足球队的（曾与建业队主教练王随生，前国家队主教练戚务生在一起踢球），他在场上的射门欲望非常强，而我每次不是让脚背就是外脚背踢出门外。

我非常喜欢足球，不用说大家也知道为什么！在97年，当时“土星”上有一款足球游戏《98足球》，最让我感到兴奋的是可以使用中国足球队来参加各种杯赛和友谊赛，我对这款游戏如痴如醉，最终因为它我把“土星”请回了家，而在当时，PS上的足球不是很多，我个人认为《98足球》制作的还算不错（虽然你们的评价不高），如果这款游戏在制作时，在小节上能够稍微加强一些的话，相信它绝不次于PS上的《胜利十一人》。比如“98”，在球员进球之后，不需要老是盯住场上队员，适当给球迷、教练、替补队员一些镜头，我想玩友们看到球迷的热情场面和喜、怒、哀、乐的表情时，又会是一种心情，一种感觉，当队员被红牌罚下时，应该看到队员走出场外，队员受伤了，应有医护人员上场医护，像这些小的细节对于游戏制作公司来说根本算不上什么，如果“98”足球有了这些小节，相信它是比较完美的，这样，足球游戏才接近真实，玩友们会更加喜欢。

我觉得PS在这方面做的就比较好，像KONAMI公司出的《胜利十一人》一直深受玩友们的喜爱，而推出的《胜利4》可以说是家用游戏机中最好的一款足球游戏，在玩游戏时，你可以清楚的看到队员所穿的运动鞋上有明显的adidas标志，仅凭这一点就可以看出KONAMI的细心程度，在四代中，不仅画面有很大的进步，在小动作方面也增添不少，比如，我方队员下底传中到了底线，当你正准备起脚传中时，却被对方队员一拉再拉，破坏你的进攻，生气的同时是更多的欣慰，说明KONAMI公司自己已经在制作游戏的经验上远远超出对手，近期EA发售了一款“足球2000”游戏，不能容忍的是，竟然把中国队的队员做成了非洲黑人，难道EA公司的工作人员连中国属于哪个洲的都不知道！这样的游戏还怎么让中国玩家去玩。

此次举例的都是关于足球游戏的例子，因为足球的魅力实在太大了，游戏制作者们也非常辛苦，从起步到成熟，在这个重要的过程当中积累出了许多宝贵的经验，而这些经验都是泪水和汗水所换来的，非常的不容易，这些经验不仅是游戏制作者们的财富，也是我们玩家的财富，随着2000年的到来，新世纪的开始DC、PS2的推出，望各公司能够推陈出新，多制作、发售些令玩家们欣慰的经典大作，我们共同期待着……

接上页

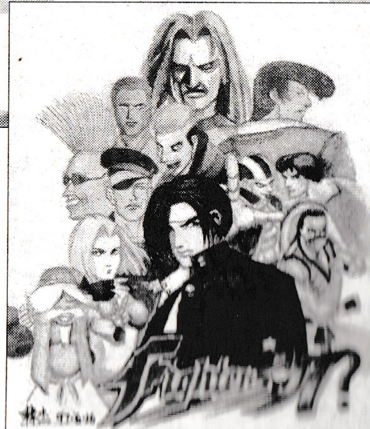
——吉林白山　王洪鹏

点我们应当注意。子，总去寻找捷径的跳板，这为一些人惯于等待契机的引往高层次带人。『恐怕会成无可争辩。显然它也『无法』性有很好的提高作用，这点的乐趣，无论怎样对于游戏多人带来了正常游戏时没有现的无耐的产物。但它给许度，而许多人无法消受才出由于游戏产商为了增加耐玩复杂、越难的今天产生的。

金手指是在游戏越来越戏。

人家不过是在更轻松的游菜鸟，那是游戏态度的偏差，纯的说使用金手指的人就是部分人的选择，我们不能单相同的。而金手指恰恰是一同人对游戏性的理解是不尽

我只是想说明一点，不



中国玩家的悲哀

成都　韩杰

国玩家就要悲哀吗？我承认中国玩家为什么要悲哀，中了。

我不得不佩服他的忍耐力次，如果哪位老兄不烦的话，第二次，可以理解……第N一次听见这句话，感到新鲜，中国游戏业的深忧远虑。第对电子游戏的理解之深，对了这句话，才能显示出作者的话随处可见。似乎只有写于评论游戏的文章吧，这类

翻翻游戏杂志，看看关

上海　叶鸣



享受游戏

游戏这个词我第一次接触它是在孩时的一次语文课上。当时只知道它是快乐的代言人。

年长些干起了体育，游戏在我的生活中也渐渐淡出了！直到2000年夏天的某天，我的生活彻底改变了。

这天，队里没有训练任务。一向喜欢清静的并且有些固执和保守的我，被队友宏和他的女友强行拉去陪他们买游戏盘！（电灯泡？）以前听他说过有一台能放光盘的游戏机，其名曰：PS，是索尼公司旗下分公司生产的。但当时在我的观念中，索尼只是在电器和唱片界有不可动摇的地位。但其何时进入游戏机市场却全然不知。

在队友和他女友一起挑盘的时候。我被身旁的游戏画面所吸引，目光停留在电视机上。画面所呈现的逼真成度让我震惊，那种画面我也只在影院里看迪斯尼出品的巨作时才见过。和队友出了店门，脑子里还是刚才所见的画面，我不由得问宏：“画面上的是什么游戏？”“莎木！世嘉的绝唱。”宏答。我又问：“你买了啊？回去我想试试。”

宏和他的女友被我逗乐了。（现在想起来，真是太丢人了，太可笑了）宏随后给我讲了很多很多，我也对游戏有了更深一步的了解。也分清PS、SS、DC等等。

一个月过去了，我有了自己的主机：SS一台我钟爱的游戏机，身边的队友无时无刻不在争论着谁的主机性能更好，谁的主机可以一统天下。他们也渐渐的分成两派；世嘉帮、索尼派。对这些，我只是淡然的一笑，因为他们不是在享受游戏所带来的乐趣，而是一个个受商业品牌所控制，拥护自己的主机，贬低别人。他们根本没有得到游戏所带来的乐趣，而是在玩主机的性能、品牌，可悲啊！这样的人更适合玩手机，也绝不配玩游戏！！！到现在我还是玩着那台已被淘汰的SS；还是玩着那三张无人问津、老掉牙的游戏：《三国Ⅴ》、《创造球会2》、《水浒传·天导108星》队友经常问我你现在有足够的资金换一台主机，为什么不买一台性能好一点的呢？因为只有在SS上我才能得到游戏所独有乐趣，而在别的主机上却消失的无影无踪。

我并非针对别的主机，我的用意是要说明，只要你能从它那得到快乐，那么它就是一台优秀的主机。

现在的我早以不能与初识游戏的我相提并论了，虽然我的玩龄不短，但再好的画面也不能让我震惊了，因为现在的我更注重的是游戏所带给我的乐趣会有多大？我也算是看透了游戏的“红尘”了吧！

SS上虽然没有《最终幻想》那质感的画面；没有《勇者斗恶龙》的磅礴剧情。但它却是我钟爱的主机，因为从中我得到了极大乐趣。

现在所有玩游戏的队友都说我：固执、保守与吝啬。但我却不觉得。不管别人怎么说，我仍不准备让我的SS“退伍”，我依然要用它享受游戏！

——徐州　赵竞

接上页

接上页

个字压我们了）

——江苏　吴清

请各位写游戏评论的大虾笔下留情，不要再用『悲哀』两普通的玩家，只知道玩游戏，

写在文后：我只是一个片，而不是快乐。

话，我们得到只是文字和图有关的所有资料吗？那样的了玩一个游戏而去翻遍与它算理解游戏呢，我们需要为戏是一个悲哀，但怎样才能

中国玩家不理解外国游们去承受另一个负担吗？们苦苦追求的瞬间还要让我生活中的负担，难道在这我论，游戏让我们暂时扔掉了是盗版）不是要听这些大理要的是快乐，（不论玩正版还玩家来背吗？我们玩游戏，落后，环境差，但这需要我们

中国的电子游戏业发展

游戏内容、背景

容要比升100级都有意义。

——苏州　尤伟

可以说了解游戏的背景、内真正体会到其中的乐趣呢？一味的通关、练级，又怎么能景、内容都不知道，而只知道

假如我们连游戏的背大了。

SLG等文字类游戏的困难就游戏影响较小，但对RPG、问题对ACT或FTG、STG等的，对情节所知甚少。这个往下打的这些方法完成游戏话→打仗……』或者一关关都是按照『谈话→打仗→谈萨Ⅴ》，其中大部分的作品我瑞萨Ⅰ》到PS上的《兰古瑞终幻想Ⅷ》、MD上的《兰古的《最终幻想》到PS上的《最问题——语言不通。从FC上

我想说的是其中的一个

三角地，北京大学学生课堂至宿舍之通衢。本无特色，因通知广告、街谈巷议、文学政论，随意张贴于此，遂暴得大名。以张扬言论自由的海德公园比拟，相似而不类也。三角地栏目，欢迎投稿，题材不限。持之有故，言之成理即可。

听说最近天人互动公司在国内推出的《樱大战》在全国热卖，非常令人激动，但不知又有多少D版卖出，所以我们还是要讨论一下盗版问题。

本期专题

盗亦有道歪歪谈

主 持：彩火
发言人：秦剑
发言人：曹安
发言人：匿名
发言人：海丰

彩火：此次论坛的开端还是因为当初那个“地板工”再次到编辑部里“大声叫嚣”。当然发表个人观点无可厚非，但观点是否正确值得三思。还是让大家先看看“地板工”的观点吧……

“扒路军”离“八路军”还差的很远 □黑龙江 地板工

“地板”问题在我国由来以久，而且不用问，注定了要说买“地板”就是自甘堕落，当“扒路”的光荣伟大。可是现在，玩电子游戏的人大部份还在用着“地板”，他们不会去理会什么《“扒路军”宣言》，或者根本就不看。他们只要“我游戏、我存在”便够了，剩下的那些自己不挣钱的大款子弟们，用从老爷们手中随手拈来款子们换个名牌正版，然后读读《“扒路军”宣言》，玩玩游戏，看看可怜的“工农联盟”们拿着“地板”，想着他们是那样的惭愧，心理觉得“嘿，瞧我多伟大”。

这难到就是我们的“扒路军”？好在他们不会成为真正的共产党。

我想《扒路军宣言》的作者，应该是个有钱的人吧，又认识外国朋友；而我呢，一介布衣。我想问，中国游戏玩家是像你一样的多，还是和我一样的多（当然，如果和你一样多，就没有必要说“地板”问题了）？你的定位和你所说的话就只能代表你那个定位以上的人。我用一句中国老话明确的形容就是“站着说话不腰疼啊！”

是，玩“地板”的确是不支持游戏业发展的表现。可玩正版 TV Game，支持的不也只是外国厂商吗？还使得中国 PC 厂商过份估计市场，过份相信国人一致对外的诚意……

其实我觉得，以现在的历史条件，做一个地板工还是瞒好的，可以玩着自己所爱的东西，为以后可能成为这一伟大的事业而埋下种子，不要将中国广大的游戏业的幼苗用《扒路军宣言》一棒子打死啊（这也是《电软》登《扒路》亦登《地板》的文章的原因，我想）；或做一个真正的八路军，只有中国才可能成为的勤俭奋斗的八路军，为我国刚起步的游戏业贡献青春与热血……

以上是我，一个比世界上任何人都爱着电子游戏的人，含泪写下这骂别人，其实也是骂自己的檄文。如觉有价值探讨请回信：黑龙江省牡丹江市桦林镇 87－002 信箱或上网找 OICQ40302671 的衫达也。

算是有血有泪的文章吗？对此我看还是仁者见仁，智者见智吧。其实我们都经常不能正确理解其他人的想法，比如下面这篇，开始时我就曾疑惑他不会是在“骂”我吧……

对“‘地板工’的看法”的看法 □广西 曹安

“彩火”编辑：

你好！每每读完《批评》，收益总是甚多，在此对你及其他编辑为玩家所作的努力表示感谢。（彩火：对我不会是先红脸再白脸吧？！）

第七辑的《批评》很棒，但就是那位自称“地板工”的话太嚣张。本来我对这种冲动型的玩家是不太理睬的，但他的那番言论着实伤了我们这些支持正版玩家的自尊！损害了我的利益的，我就应该站出来反击。

关于盗版与正版，每个玩家心中都有自己的选择，在此不便多说。我想要说的是关于玩家的信念问题。

说支持正版的玩家只会说空话，那根本只是一种自大的想法。你不知道“知识产权”，是因为你从未自己创造过成就，只会用别人的成果；还是你自认为这是为别人服务光荣？那你和那自诩为太阳的尼采一样，是个疯子——一个只会发牢骚的疯子！

我不知道支持正版的玩家是否会去买中文《射雕》，反正我不会去买，就算我是百万富翁。这不是什么支持正版的问题，而是物有所值的问题。谁愿花钱去买自己不喜欢的东西？

“买地板不好，有损日美游戏公司利益。”这句话根本就是矛盾的。几乎所有支持正版的玩家都认为买正版多是为自己。目前日美游戏公司大多没有进军中国市场，主要就是因为中国像这种只会“铺地板”的人在消费群体中占了大多数。中国玩家应该更多地站在游戏公司的立场上来思考。天下没有把自己的产品白白送与他人，而钱让别人去赚的道理。如果有人愿意，站出来说自己愿意白送，那我只能鞠躬敬礼——你太伟大了，太无私了！在经济利益面前，哪有什么国家之分？有钱赚能糊口就行，哪靠什么民族不民族？你爱国，就非要闭关自守吗？别人有值得学习吸收的，就应该去学习吸收。支持正版叫作“崇洋媚外”的话，那你玩盗版的日美游戏就不“媚外”啦？就“精忠报国”啦？

买不买正版，支不支持正版是玩家的信念问题，“每年花几千块买游戏，或是守着几个正版过几年”是玩家自己的意愿决定的。他们有对自己心仪的游戏进行收藏的想法，有买正版以保护自己主机的想法，甚至有买正版只为夸耀的想法，尽管想法各自不同，但这些想法

所支配的行为本身就为中国游戏业作出了贡献，尽管他们中有些人不知道。如果是本着为中国游戏业的发展作贡献的想法去支持正版的玩家，我们更加应该肃穆敬礼。这种信念，在泛滥的盗版洪灾中是一艘方舟。由它的保护和引导，中国游戏业将健康地发展。太阳目前是被乌云所遮掩，但终将有一天它将闪耀出灿烂的光芒，照亮这一直被乌云洪水所覆盖的大地！

最后忠告一下这位“地板工”，以后说话小心点，现在还有我用道理还击，哪天哪位“实力派”的玩家用武力还击，我就不管了。

彩火：坚持信念的人最终都是值得敬佩的，只要不光是口头坚持就好。此外有信念的朋友还是多些思想的争辩较好，动手之类的事还是交给不用脑子思考的人去做吧。我是希望国内玩家都是些讲道理动脑筋的人，能在玩过之后多些理性的思考，否则核心玩家们动不动就想舞刀动枪的话，想让游戏在国内开花就更困难了吧。

D 版无罪

□四川泸州医学院　海丰

第7期《批评》的“欲言堂”栏目中，刊出《“地板”工的看法》一文，看来似乎招至全国人民的声讨。看了9期讨“地板”的檄文后，觉得为D版正名已刻不容缓，今天我要谈谈D版的积极意义。

D版之所以在中国盛行，屡禁不止，成为太阳底下的“罪恶”，其根本原因则是经济原因。500多元一张的正版软件对于以在校玩家为主的玩友阶层是怎样的负担(老爸有钱的除外)。

说到这里，不少人已经忍不住要跳出来痛斥其害了，理由甚多，其中“穷就可以偷吗?”似乎成了其中的经典之词。咋一看，这话似乎很有理。的确，穷也要穷得有骨气。但细细一体会，这里面还有强烈的歧视，一种有钱阶层对无钱阶层的歧视，它在告诉广大穷玩友，没钱就不准享受游戏。可是游戏软件不是一般的物质产品，它是一种精神文化产品。而文化产品是属于全人类的。每一个人，无论什么种族、国籍、社会地位、经济状况，他都有权利享受。《联合国宪章》里也规定：人有文化的权利。文化的权利很多，享受文化产品自然也包含其中。而很不幸，日本游戏公司是无视我国广大底层玩家精神文化权利的，推出我们根本无力承受的“无价”软件，游戏成了只有一小部份有钱玩家才能享受的权利。这样造成了广大底层玩家与一小部份有钱玩家精神上的不平等，而D版则为了消除这种不平等作出了巨大贡献。

一旦D版盛行，大量白花花的银子流入D版商口袋，这些名门正派又觉得同样不可接受，开始通过各种手段打击D版。表面上他们是在维护知识产权，实际上他们也是在剥夺广大底层玩家的文化权利，不仅如此，还在媒体上大肆攻击D版，在道德上去遣责那些使用D版的穷玩家，这实际上是一种变相的精神压迫，是不公正的。“我们不仅要享受自己的权利，还要反抗精神压迫，我们不仅要用D版，也不应有任何道德上的负罪感”(责编：天啊，这有点过了吧)，这是精神领域的打土豪，分田地，是人类历史上消除不平等的又一伟大壮举！

说了这么多，再回过头来看国内游戏媒体，最可恶的就是他们，他们不但不帮D版正名，还把D版说得一无是处，更是用会毁掉中国游戏业之类危言耸听的话来误导玩家。仔细一想，这话实在荒唐，没有D版中国游戏业根本不可能存在。而他们所期望的游戏文化的发展，以及作为他们衣食父母的玩家的整体游戏鉴赏力的提高也是靠D版。由此推出，游戏媒体吃玩家的饭，玩家吃D版的饭，归根结底，还不是在吃D版的饭。实际上他们的衣食父母就是他们整天要打倒要消灭的对象，他们和D版的关系活象生物中的共生现象。低等动物共利共生却不丑化对方，但他们却一边吃人家的饭一边臭人家。

不吐不快，可吐完了又觉得有些后怕，秦剑玩友只不过闪了一点“冲冠一怒为D版”的灵光，一下就成了全国人民口侏笔伐的对象，我岂不是要死无葬身之地！可是我不下地狱，谁下地狱，为了D版的光明未来，我还要高声疾呼：“我爱D版、D版无罪！”

彩火：生活是无奈的，但人不能因为生活而磨灭自己的精神。对于一个人来说，与动物的区别之一，就是在吃喝拉撒以外，还要遵守道德标准。人类社会的存在需要有道德底线，而盗版对个人而言是要牵扯到道德问题的。所以当我们因为生活的无奈而高喊“D版无罪”时，是否在用人的标准来衡量自己呢？

一封无名的信

□西安石油学院　匿名

“我想去中国卖盗版光盘。”据说这是2000年奥斯卡奖典礼上惟一一次提到中国的一句话。当然是笑话，居然是笑话！

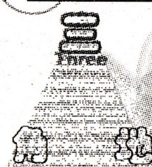
“中国人什么都能用，就像他们什么都能吃，比如什么人都不吃的下水……”!!!(以上摘自《电脑爱好者》2001.5)

看了上面的话列位会有何想？气愤、不屑一顾抑或无奈，也许是该从自身找找问题的所在了，为什么有些外国人会对中国人如此鄙视，为什么！中国人该醒了，该反省一下，反省中国人为什么会留下如此令人心寒的印象。也许会有人说：“这是‘中国国情’”。我想问什么是“中国国情”？难道因为我们穷？难道仅仅是因为我们穷？难道穷就可以心安理得的造假，用盗版？难道我们连穷，都穷得如此没有志气？难道我以后都要被人指着脊梁骨说：“那是中国人……”“如果说省钱也是一种错，我情愿一错再错，”这句话原来如此凄凉，如此凄凉……

盗版，毁的不仅仅是某些人，而是一个国家，一个民族的形象。也许我们真的已经说了太多次，而所做的又太少太少。并不要求每个人一定要如何如何，只是希望每个人都能做一点点力所能及的事，少买一张盗版，如此而已。也许每个人的一小步，将是中国的一大步。我想：拒绝盗版，有你我一份。

如果说这世上，还有一份期待，那也许是在期待没有盗版，明天可能会更好。只是，没有尽头的期待，令人心痛……

彩火：我们穷也要穷得有志气，这种口号式的语言其实又有什么用呢？盗版问题归根结底要在物质上和体制上予以解决。虽然口号要喊，不过我们更需要的是方案，解决问题的实际行动。



精导选读

游戏世界的曙光

请本文作者迅速与编辑部联系

众所周知,游戏是一种娱乐,在我看来,他也是一种"性本善"的东西,只是在认识方面是仁者见仁,智者见智。

现在有一种非常流行的说法,即"游戏是电子海洛因"。那么是什么原因引起这种说法的呢?第一,玩游戏会上瘾;第二,消费比较昂贵(使用正版);第三,社会舆论向来持批判的态度,游戏应该属于禁品。是这样吗?那么先从第一点说起。玩游戏之所以会上瘾,是因为游戏的内容太丰富了,一般的玩家总能找到适合自己爱好的游戏,而一个人的爱好当然是不会随便改变的。正因为有了持续的爱好存在,所以也就有了玩游戏的惯性,自己喜欢的东西当然就会抱着不放了。这也无可非议呀。只是在实现的方法上有些人过激了一些罢了。但是有人的爱好是海洛因的吗?所以玩游戏的上瘾与"电子海洛因"的说法是绝对不相称的。只要玩游戏不迷失本性,不妨碍他人,只是为了自己娱乐,那就没有什么好批判的了。

再来看看第二点,如果按照日本或美国的消费水平来玩游戏,那么很明显,中国人没几个。不过中国人比较聪明,自己翻个一模一样的,有便宜的当然就有人接受了,而且还不是便宜一点点。所以像日美那样的游戏消费在中国是不存在的,所以昂贵的概念就不存在了。

其实最主要的还是第三点。因为社会舆论根本不需要什么理由,说的人多了也就成了真理了。那么游戏在社会上的影响为何会如此坏的呢?原因不外乎是街机的形象太差。市面上充斥的赌博机之类毁坏了游戏机的形象,就连家用机也被牵扯上了,不过还好,至少家用机没有被国家明文禁止,因此在中国就只有家用机还有一点点潜力可挖,真是可怜!

那么游戏在中国的存活是否有价值呢?很明显,KONAMI的到来证明是有价值的。因为游戏至始至终没有失去它"娱乐"的本性,所以游戏机可以说是一种消遣的东西,唯一的不同点是游戏的内容多,消遣的形式也就多种多样了。举个例子:跳舞毯这种东西竟然可以用来减肥,如此简单(形式上)的一个游戏居然会如此受欢迎,而且涉及的领域已不仅仅局限于电子游戏。其实,各国的国情直接导致了游戏存在的状况。在日本有游戏学校,在中国却躲着玩游戏。而且中国的孩子用来娱乐的时间太少了,所以逆反心理就非常的严重了,这也就是为什么会有那么多人背着父母去游戏厅的原因了。不过现在的玩家多多少少已经开始觉悟了,玩游戏不再是简简单单的玩而已,因此中国的游戏业是否能继续下去就看玩家们自己的了。

总之,只要有游戏软件推出,游戏就有它的存在价值,至于将来会发展成怎样,绝大部分取决于玩家自身的素质。玩家群的整体素质好了,那么游戏业就会发展得很快,反之则殆。

痛苦的回忆

文/罪犯·龚晓斌

彩火:痛苦的回忆令人难忘,但痛苦的根源又在那里呢?文章的作者为大家描绘了一些阴暗的事实,但阴暗的原因我们应该从那里寻找呢?

我,17岁,一个男人,一个堂堂正正的男人,一个永远热爱游戏的男人!6岁起走上了游戏这条艰难的路,回首看看这十多年的路,尽管棘刺丛生,但还是充满欢乐。可当我回忆起那段曲辱的经历后,我的心却像被刀扎了似的。

6月6日,星期三,一个阳光和煦的日子。今天,我们结束了会考。下午,我来到了阔别已久的街机厅,这里还是那样热闹,可谁也没料到,一团不祥的黑云正笼罩在每人头上。

2点10分,只听见门口吵吵嚷嚷,我仔细一看,原来是派出所民警来整顿机厅,我的心顿时提到了嗓子眼儿,这里是附近最后一家了,要在被"依法"取缔……一会儿,民警开始"清理门户",几个成年人量了身份证后,大摇大摆地走了出去,最后就剩下了我们6个未成年的。那几个民警就像赶牲口一样,抓着我们的后颈,推出门去。

我们被排成了一行,在民警带领下向派出所走去。路上穿过了一条繁华的小商业街,那一双双鄙夷、蔑视、嘲讽的目光,像一支支毒剑射进了我的心里,我们好像真成了一个个无恶不作的徒匪。说真的,我真想找个电线杆子一头撞死。我这才体会到了"老鼠过街,人人喊打"的含义。到派出所这短短的几百米路,我却觉得走得那么漫长,艰难,我的脑海里一片空白……

到了派出所,也许是警察叔叔的工作繁忙,无暇顾及我们这帮"儿童罪犯",我们就被"暂时"关在一个小阳台里。阳台并不大,只有2平米多,没有窗帘,毒花花的太阳直直透射进来,不一会儿,我们感觉就像进了蒸笼一样,个个口干舌燥,嗓子冒烟。40分钟过去了,还是没人理我们。我们实在口渴难忍,于是就敲窗户,希望能给我们一杯水。一个民警走了过来。我们恳求道"叔叔,给我们一杯水吧,天太热,我们实在口渴难忍"。"等着,马上就带你们去录口供,要喝水回家喝去!"天哪,这是什么地方啊!?难道喝口自来水的要求都很奢侈吗?

终于轮到我录口供了,很快就"抖"完了"老底",我对所说的一切供认不讳,但当最后在"今后不得在非法定节假日出入游戏厅"这行字上画押时,我犹豫了,为什么要把事情做这么绝!"快押,后面还有人呢!"记录员催促道。我闭了眼,狠狠地押了下去,但心像刀割一样。

我狂奔出了派出所,泪水夺眶而出。面对眼前的人,我真想质问几句:为什么要这样对待我们街厅仔?同是玩游戏,为什么有人可以光明磊落地坐在电脑、电视前,而我们却要像作贼一样,东躲西藏?

回家后,我把这"奇遇"告诉了几个朋友,他们全一笑置之,以为我在说笑。我,17岁,未成年,一个热爱游戏的未成年人。即使在我年轻的时候看不到社会对游戏的认同,但希望起码不要让社会把我们的下一代贬为"社会逆流"。而我现在能做的,也只有写下这些字了……

齐格菲



头发被山风吹动，沉重的大剑『镇魂歌』压在肩上，似乎要将他矮小的背影都贴上被夕阳熨红的地面。年方19的佣兵队长，对着辽阔的大地，仿佛终于走出了那黑色的影子。

齐格菲，来自北欧神话的少年英雄，因为他身上的传奇特质和不同于其他神话人物的形象，进入了无数的文学以及动漫游戏作品。时至今日，国内各大动漫论坛对银英里英年早逝的齐格菲的怀念之声经久不息，固然有这部通俗作品本身所具备的艺术感染力，而来自北欧神话的齐格菲原型本身具有的性格特征，也注定了他无论在怎样的改编作品中出现，都不会被人冷落。

齐格菲的经历和故事出于日尔曼民族史诗《尼贝龙根之歌》，在这之前则是作为民间传说被流传了很久。他的故事，在瓦格纳的歌剧《尼贝龙根戒指》里有很详细的叙述：

女武神布琳希德爱上了英雄齐格菲，教导他诸神的知识，并献身于他，并希望齐格菲到世界各地去旅行。齐格菲将尼伯龙根的指环送给她当作爱的证明，布琳希德则回赠丈夫爱马格拉奈。齐格菲为了学习武士精神，依依不舍地离去。而布琳希德则沉睡在烈焰环绕的火墙之中。

当时的豪门王族季比芬格族（Gibichungs）的族长昆达（Gunther）有一个异父兄弟叫哈根（Hagen），哈根建议兄长娶布琳希德以荣耀季比希家。但要想获得布琳希德昆达必须越过火墙，哈根回答只有齐格菲作得到，而他是王妹古鲁特娜最适当的丈夫人选，只要让他们结婚，就可命他将布琳希德带来。但古鲁特娜怀疑自己不够有魅力让齐格菲爱上她，哈根表示他可以使用媚药和遗忘药的力量达成目地。

古鲁特娜给齐格菲一杯饮料，他喊著“敬布琳希德”饮尽了饮料，没想到中了饮料中的媚药和遗忘药，爱上古鲁特娜。昆达说只要将被火焰包围的布琳希德带来，他就将古鲁特娜嫁给他，此时齐格菲已经把布琳希德忘掉了，于是答应了昆达，且跟昆达结拜。

其实这一切都是哈根的阴谋，他利用昆达和齐格菲，希望夺得尼贝龙根的指环。

女武神娃特劳特出现在布琳希德的面前，告知她众神的危机，只有将指环还给莱茵的少女们才能化解。但布琳希德因这是齐格菲爱的证物，不肯交出指环，娃特劳特黯然离去。

齐格菲利用隐身帽化成昆达穿越火墙来到，要布琳希德成为昆达之妻。布琳希德举起有守护贞操力量的指环反抗，但这个昆达其实是她的丈夫齐格菲所化，指环起不了作用，于是变成昆达的齐格菲夺下她的指环，将宝剑诺顿克插在两人之间，发誓为结拜兄弟昆达守誓，而与布琳希德共渡一夜。

齐格菲回来，告知大家昆达将和布琳希德一起回来举行婚礼。

昆达看布琳希德来到，她看到戴著戒指的齐格菲，顿时了解是他化为假昆达夺走了戒指，立刻指责齐格菲，但在齐格菲的记忆中，他是打败巨龙时得到戴在手上的。布琳希德十分伤心和困惑，不明白自己教出来且献身的齐格菲为何背叛她。昆达也感到不高兴，此时哈根怂恿他们杀死齐格菲，以他的死偿他的罪。布琳希德则说毒龙的体液已让他变成刀枪不入，但也许由背后树叶的印记可以刺杀他。三人发誓复仇，而婚礼开始了。

莱茵少女们在河中游泳，齐格菲打猎至河边，她们想尽办法说服齐格菲交还她们指环，正当他决定交回时，少女们却警告他指环已经遭受诅咒，持有者一定会死。他不服气，改变主意不交回指环了，于是莱茵少女们预言他今天将被杀。

大家在用餐，昆达问起齐格菲身世之事，齐格菲侃侃而谈，而哈根在酒中加入了记忆药，让齐格菲谈着谈着就回忆起和布琳希德成婚之事，使昆达震惊。此时两只乌鸦飞过齐格菲头上，哈根藉机问他是否听得懂乌鸦之语，当齐格菲抬头看乌鸦时，哈根大叫：“乌鸦建议我复仇！”，用矛刺进齐格菲背部，齐格菲反击无力，倒在自己的盾上，哈根向大家解释这是惩罚他的背信，走入森林消失了。齐格菲唱出了告别布琳希德的话而死去，众人抬著这位英雄的遗体向城堡前进。

众人回来告诉古鲁特娜，齐格菲被野猪杀死，古鲁特娜指责昆达杀了他，昆达则告诉她是哈根杀的。哈根坦

SIEGFRIED——明日之魂
使用武器：大剑
武 器 名：莱克雅姆
（镇魂歌）
流　　派：我流
出生年月：2月6日
家族构成：父弗莱德里克被他自己杀害；母亲玛格莱特
出 生 地：奥巴格辛贝尔克
（神圣罗马帝国）
身　　高：165cm
体　　重：56kg
血　　型：A型
对战场地：威尼斯
○○○○○○○

承不讳，说是惩罚背信之人，并要拔下齐格菲的指环。昆达警告他不许动古鲁特娜的继承物，拔剑逼他决斗，但被哈根一剑轻易打死。当他要拿取指环时，已死的齐格菲居然将手举起阻止了他，而此时已知道一切的布琳希德踏着庄严的步伐出现，指责古鲁特娜和哈根，并指挥众人将齐格菲的遗体烧去，并拔下指环，歌颂著齐格菲的英勇、信义与爱情。对奥丁的使者乌鸦说众神之末日到了，烈火将延烧到天上的瓦露哈拉城，火焰将使指环洁净，回到莱茵的少女手中。说完就随著天马投入火中。燃烧的火焰突然被高涨的莱茵河水淹没，哈根想夺取指环，被莱茵少女们拖入水中溺死了。莱茵少女因拿回指环而欢呼，不久水就退了。而火焰毁了季比希家，也烧到天上，众神群集瓦哈拉城中，却被火焰围住，于是古代日尔曼的众神就在熊熊火焰中消失。

在这部歌剧中，一位少年英雄就是这样被刻划的，而挪用到游戏中来，年少的齐格菲因为杀死父亲的罪恶逼使他踏上寻觅的旅途，期间受到邪刃力量的侵蚀，而一度变身作欧洲传说中恐怖的夜魔骑士，就好比在《尼贝龙根戒指》中受骗喝下带有媚药和失忆药的饮料那样，迷失了自我，付出了丢失灵魂的代价。但只要努力冲破邪刃的束缚，就能恢复自我，重新拾回以前在父亲身上表现的"黑色旋风"荣光。

有意思的是，许多初玩刀魂系列的朋友，都喜欢选择这个使用重武器的角色，原因是攻击力高和直线中段技较强，而且主要的攻击技都带有变段功能。但真正会玩刀魂系列的，必定会注意到齐格菲招式段为变化间的破绽和初着意图过于明显，如果以攻为主，只适合初玩者，具有中等以上水平的玩家，却都会反其道而行，以静制动，利用齐格菲变化丰富的架构来破解对方的出招。不管是在故事里，还是在游戏中，这都是一个先被动然后产生巨大力量的角色。

西方人似乎非常偏爱这个英雄传说里的角色。熟悉近代战史的朋友，对"齐格菲防线"这个名词必定了解非常，它不仅是盟军在西欧布防的生命线，也因为希特勒实施并取得成功的对此防线打开缺口的"莱茵河卫兵"阿登反击计划，促成了以美军为首的盟军部队进入全面战略进攻的转折。热爱电影的朋友，也一定不会忘记第九届奥斯卡获奖影片"歌舞大王齐格菲"里刻划的这位百老汇传奇人物和风流巨子，一生声色犬马，为百老汇歌舞做出了许多突出的贡献，最后却猝死于艺坛之上。

总之，这个名字所带来的形象似乎总可以受到女性的偏爱(甚至连描写战争的"西线无战事"也是如此——"齐格菲防线"所在的地域正是二战中盟军的西线战场)，带着一点青年英俊的豪奢，展示了一点曲折离奇的动荡传奇，每每又以悲壮动人的死亡(刀魂中齐格菲也是有着一度灵魂的死亡)来完成最后的人格魅力塑造，拥有着强大的原型魅力，也不乏宽广的再创造可塑性。所以日本在制作游戏时，经常喜欢引用一些欧洲的神话传说以及文化风物，也是不无道理的。

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地"吹捧"某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件"商品"，又是一件"作品"，我们更应该站在"作品"的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

《游戏批评》第4、5、7、8、9、10辑 邮购内容简介

游戏批评 第4辑 定价:6.50元

特辑:中国游戏现况座谈

特辑:太正风情记——樱大战(下)

厂商介绍:索尼的游戏世界

三栖人:动漫名人堂之藤子·F·スニ雄

一波未平一波又起的PS2,真正的狠角色——任天堂。

游戏评论:恐龙危机2、大都市赛车手、烙印战士、圣龙传说、赤手神拳、俺的料理、心跳回忆2、勇者斗恶龙7

游戏批评 第5辑 定价:6.50元

特辑:所有问题都游戏扛

特辑:艺术化之于电子游戏

厂商介绍:SNK,辉煌结束的格斗之王

三栖人:EVA的世界

魔杖:游戏设计师讲座(一)

前景无限的电玩市场(上)、微软出招手下无情、游戏译名之我见、SONY的痛苦

游戏评论:VR网球、莎木、私立正义学园、超时空之轮、塞尔达传说、火焰之纹章、冒牌空战3、龙骑士传说

游戏批评 第7辑 定价:6.50元

特辑:毁誉参半的恋爱游戏

特辑:我是恐龙体怕谁,游戏业的乱战

厂商介绍:玩具帝国的游戏领域——万岱

游戏经典:爽快的洛克人

2000年游戏人气排行榜、电玩界20年回顾、老超任一十年、软件与保险、游戏=艺术?、游戏到底给了我们什么?

游戏评论:鬼武者、WE和FIFA、基连野望、北欧战神传、VR战士、D之食卓、深层冻结、百剑、FF7、GT2、百事超人

游戏批评 第8辑 定价:6.50元

特辑:惊悚游戏·恐怖效果与心理压迫

特辑:游戏制作者大会纪实

厂商介绍:TECMO你的柔情我永远不懂

连载:集中的营的日子(一)

游戏评论:风之克罗诺亚、樱大战3、梦幻之星网络版、维罗尼卡完全版、机战α本外传比较、异度装甲、铁甲飞龙、寂静岭、牧场物语、玛莉的工房

游戏批评 第9辑 定价:8.00元

特辑:掌机市场:任天堂帝国的后花园

特辑:震撼人心的武士游戏

厂商介绍:日本风格HUDSON

游戏经典:爽快的洛克人3

三栖人:中国历史与日本漫画(上)

附赠:2001年美国E3展光盘

经典游戏游戏批判:魂之利刃、异度装甲、前线任务、GT3、格兰蒂亚2、格兰蒂亚、最终幻想、三国志、WE4、莎木、山脊赛车、索尼克大冒险

游戏批评 第10辑 定价:6.50元

特辑:世嘉帝国·从混乱到重建

特辑:《樱大战》制作者探秘

厂商介绍:元气·从来都是这样酷

游戏经典:马里奥的世界

三栖人:中国历史与日本漫画(中)

连载:集中营的日子(二)

小说:赏金猎人莎拉(上)

邮购地址:北京6129信箱邮购部
邮编:100061 **电话:**67152757

《游戏批评》由《游戏批评》编辑部编辑,联系电话(010)64472187,次世代营销联盟发行,

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代
丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME